CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS
LODOSS WAR
2
A Bruxa Cinzenta
RYO MIZUNO
HISTÓRIA
YOSHIHIKO OCHI
DESENHO

Crônicas da Guerra de Lodoss

A Bruxa Cinzenta

Ryo Mizuno

História

Yoshihiko Ochi

Desenho

Gabriela Yuki Kato

Letras

Kazuko Furuya

Tradução

Elza Keiko

Edição e Adaptação

CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS

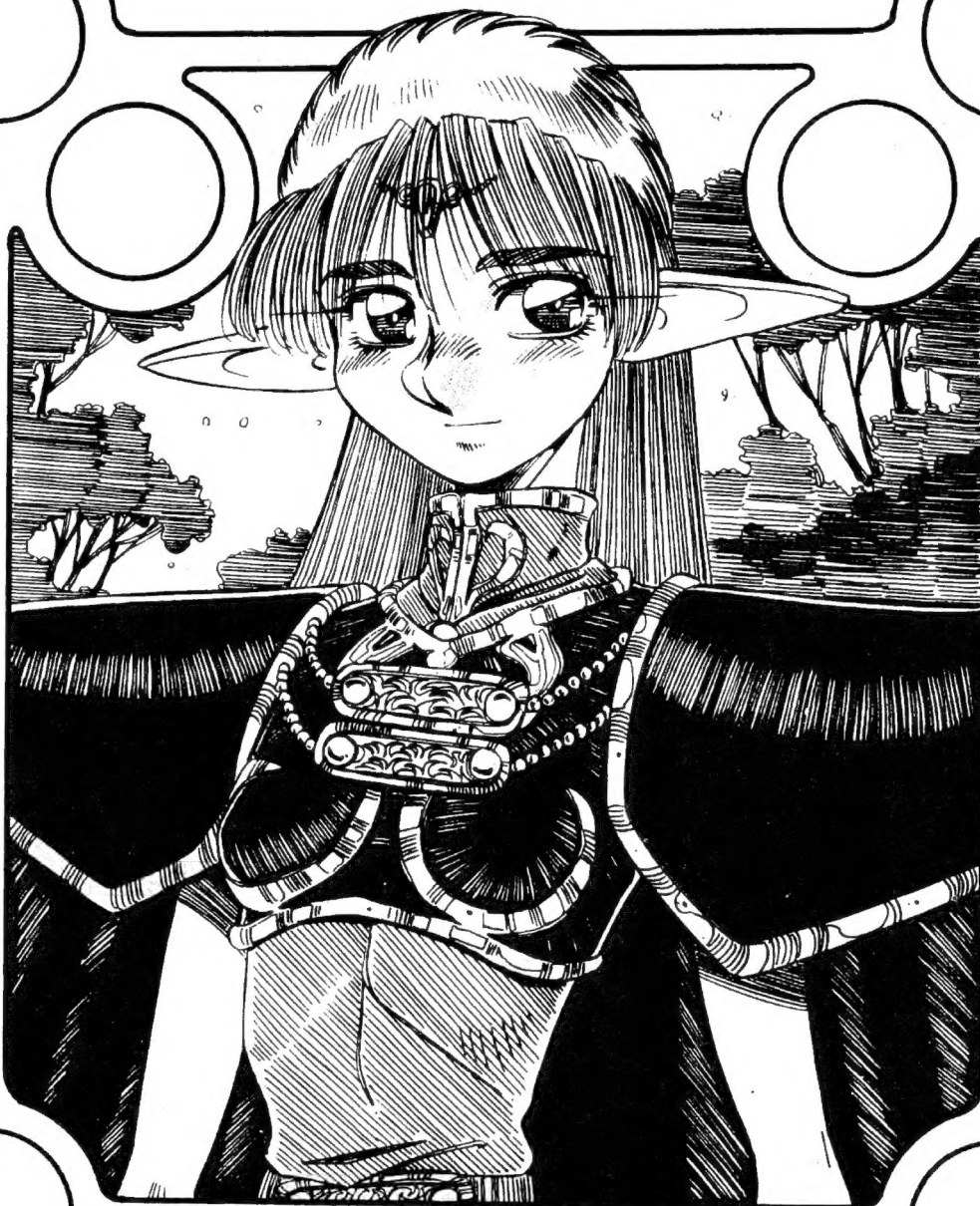
A Bruxa Cinzenta

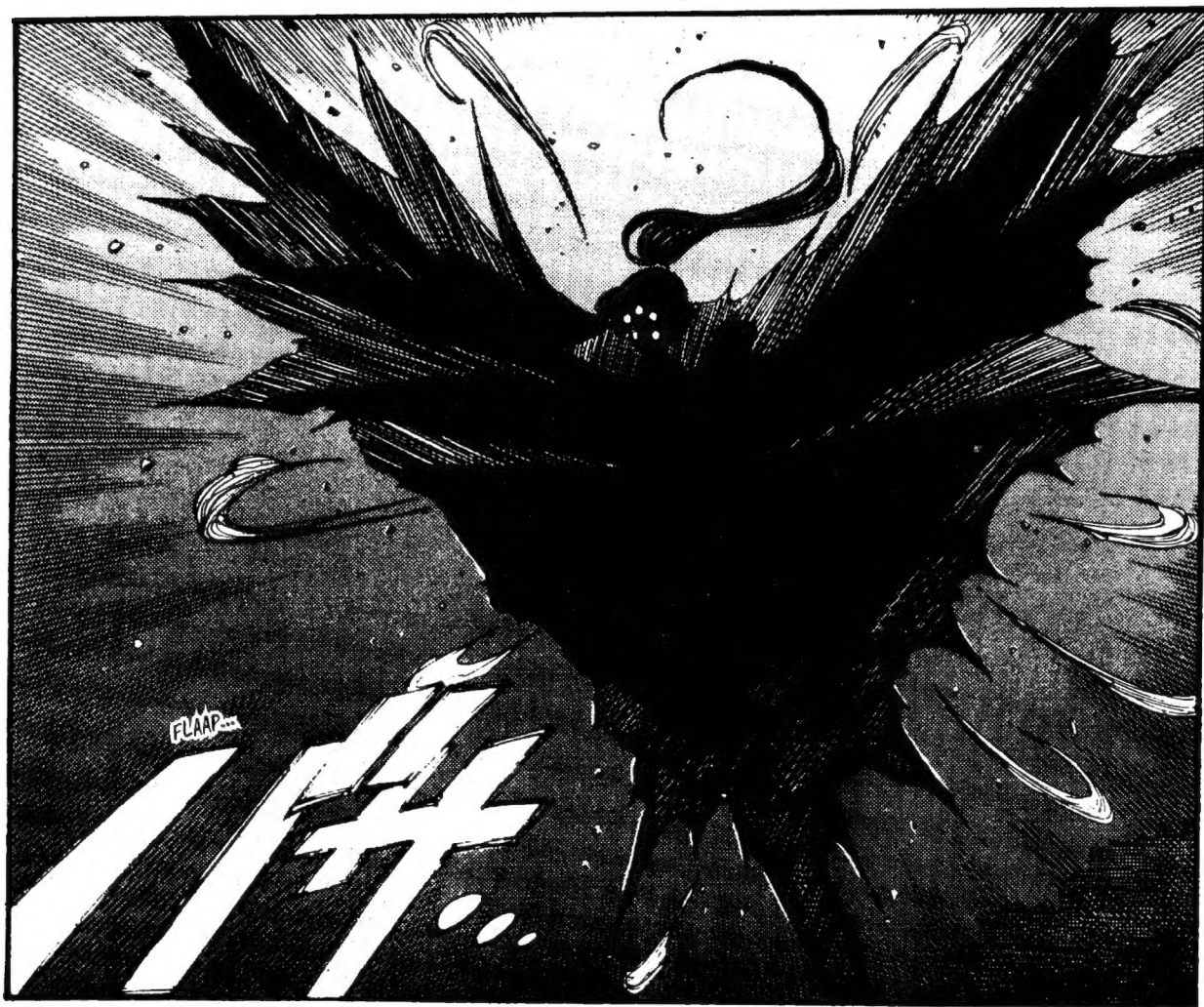
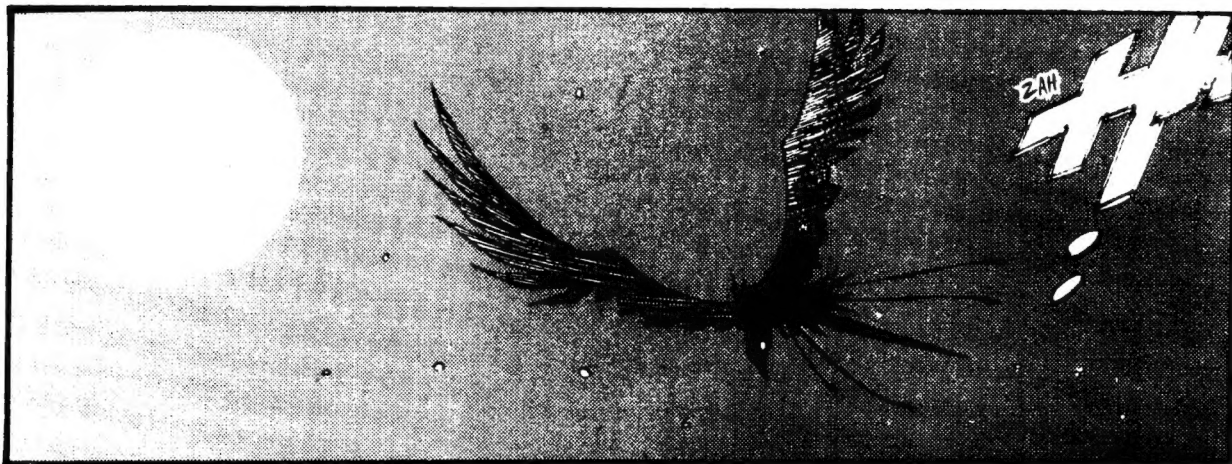
Estamos em Lodoss, a ilha amaldiçoada que se situa ao sul do continente de Alecrast. Os jovens Parn, um guerreiro, e Etoh, um clérigo, convencem Ghim, um anão, e Slayn, um mago, a viajarem juntos em busca de conhecimento e aventuras. Entretanto, Ghim possui um objetivo secreto, que é descobrir o paradeiro de Leyria, a filha de Neece, a grande sacerdotisa de Marfa. Chegando em Aran, a capital da Allania, o grupo conhece a elfa-nobre Deedlit, que rapidamente se encanta com Parn, e Woodchuck, um salteador que surge com a proposta de recuperar o tesouro roubado do Instituto de Magia para Homens Sábios. Nessa missão, o grupo desmantela um atentado ao rei de Allania e descobre a existência de uma misteriosa feiticeira chamada Karla.

LODOSS WAR

CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS

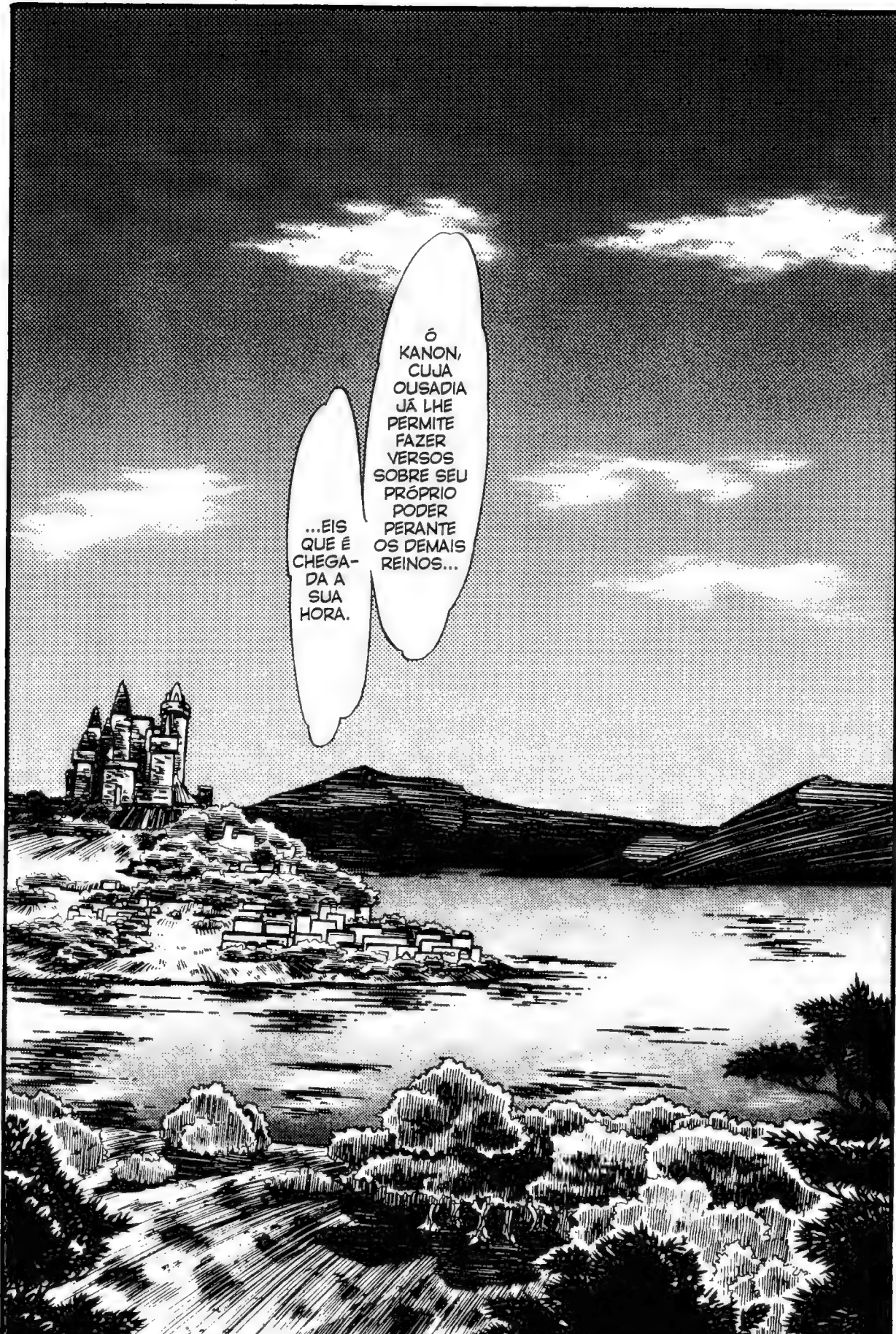
A Bruxa Cinzenta

História: Ryo Mizuno
Desenho: Masato Natsumoto

LODOSS WAR
CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS
A Bruxa Cinzenta
Woodchuck
Salteador que ficou encarcerado por vinte anos na prisão de Aran.
Ghim
Artesão que saiu da tribo de anões do norte. É um guerreiro hábil e experiente.
Slayn
Mago formado no Instituto Educacional de Homens Sábios de Aran, ainda procura por algo que o motive.
Etoh
Clérigo de Pharis, deus da Luz e da Justiça. Jovem discreto, justo e determinado.
Deedlit
Elfa nobre, que pratica magia elemental, além de ser guerreira. Comparando com os demais elfos de sua tribo, ela é bastante jovem, com apenas 160 anos.
Parn
Guerreiro que partiu em uma viagem de treinamento. Herdou suas armas e armadura do pai.

FLAAP...

Tantos deuses existentes, toda sorte de vida criada...
...nem assim houve meios de alcan-çar...
...a paz eterna.

...No momento derradeiro, os deuses separa-ram-se em luz e sombra...
...e, com seus poderes imensuráveis, queimaram a terra e secaram o oceano.

Sem medirem as conse-qüências, envolveram nesse grande conflito...
...as vidas que criaram.
o conflito agravou-se...
Kardis, a deusa da destruição, amaldiçoou a terra...
Marfa, a deusa da vida, separou a terra amaldiçoada do continente...

Eternamente, a tensão se manterá... A paz jamais será alcançada...
Nenhum deus conquistará a vitória plena.
Será que os viventes desta terra conseguirão suportar esse conflito eterno?

Acres-centa-se a isso...
...o fato do ser humano não ser capaz de vivenciar um longo período de progres-so...
...sem sucumbir às próprias ambições. Busca poder em demasia e...
...para isso, não hesita em tomar atitudes impensadas. Assim...
...sem conseguir con-trolar a força que provocou põe a perder o que conquistou com o próprio esforço.
Embora não perceba, seus atos o conduzem à própria extinção.

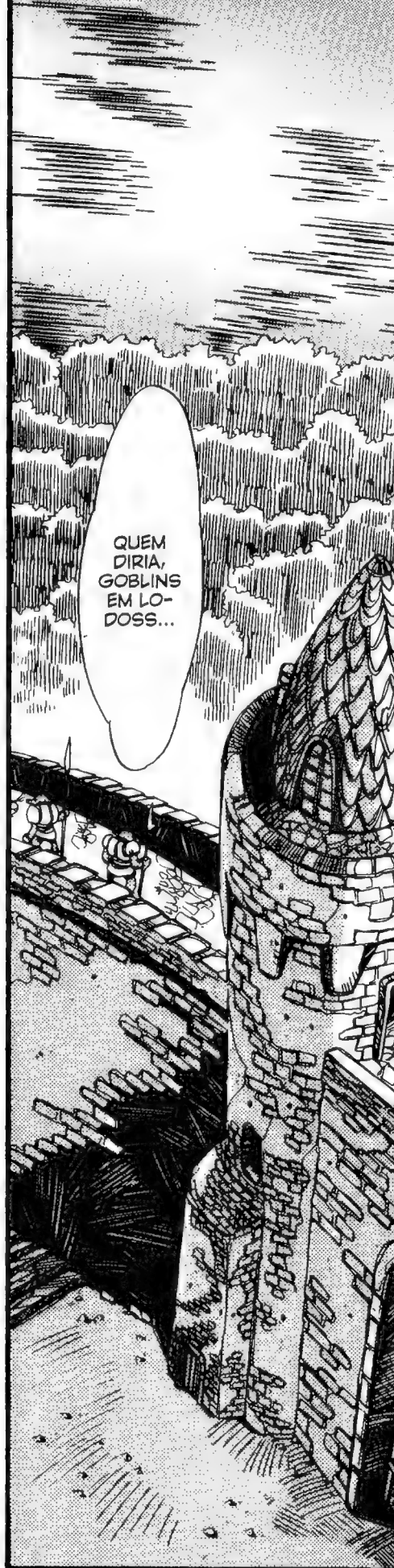
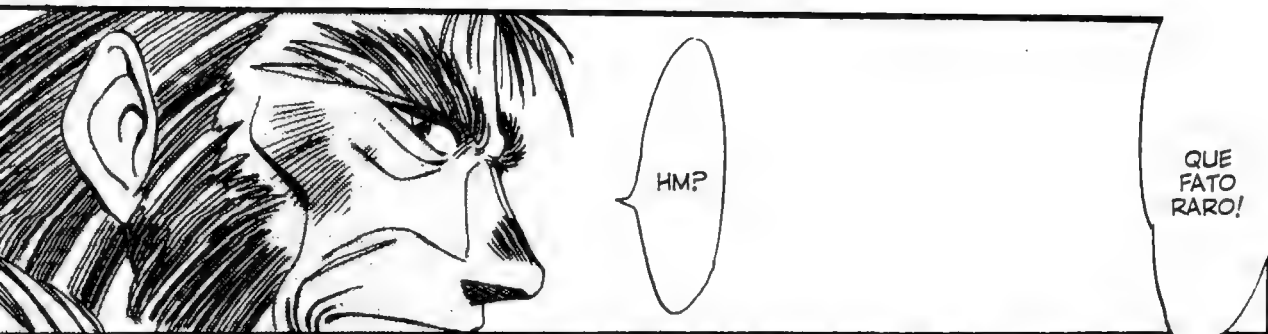
FLAAAAP...

Já se foi o tempo em que nos permitiríamos repetir tal desatino.

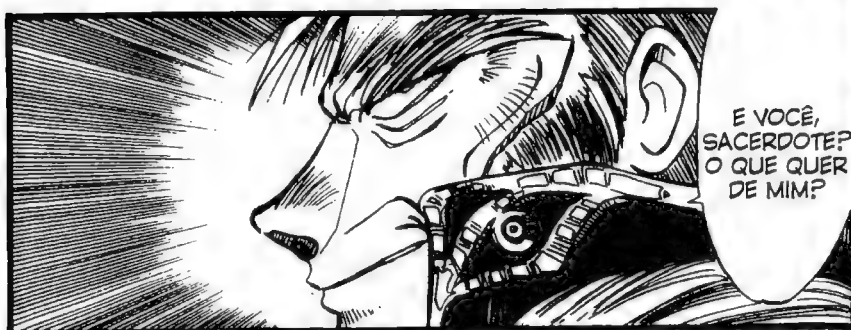
Ó KANON, CUJA OUSADIA JÁ LHE PERMITE FAZER VERSOS SOBRE SEU PRÓPRIO PODER PERANTE OS DEMAIS REINOS...
...EIS QUE É CHEGA-DA A SUA HORA.

QUEM DIRIA, GOBLINS EM LO-DOSS...

GUN

É O QUE ACONTECE QUANDO SE MUDA O COMAN-DO.

QUE
FATO
RARO!
HM?
WAG-
NARD.
O QUE
SE PASSA?
NÃO É ALGO
CORRIQUEIRO
VER VOSSA
MAJESTADE
DIVAGANDO.
É A
ÍNDOLE
TACANHA
...
...DESSES
GOBLINS
INFAMES.
ME
QUESTIO-
NAVA SE
HAVERIA
DIFERENÇA
ENTRE EU
E ELES.
APENAS
UM RES-
QUÍCIO DOS
SENTIMENTOS
DISTORCIDOS
DE UM EX-
HERÓI.

ESTÁ BRINCANDO?

COMPARAR VOSSA MAJESTADE...
...COM GOBLINS...
NÃO PODE ESTAR FALANDO SÉRIO!

E VOCÊ, SACERDOTE? O QUE QUER DE MIM?

AQUELA FEITICEIRA...
...AQUELA QUE SE DIZ CHAMAR KARLA...
...ULTIMAMENTE NÃO TEMOS NOTÍCIAS... SERÁ QUE...?

CHEGA!
ORA VEJA, CARO SACERDOTE DO CASTELO DE MARMO...!
VEJO UMA NESGA DE INVEJA? POR ACASO TE INCOMODA VER OUTRA FEITICEIRA DANDO PALPITES EM NOSSOS PLANOS?
NÃO! NÃO É ISSO!

APENAS... HÁ ALGO NELA QUE NÃO ESTÁ CLARO...!
NÃO HÁ COMO SABER QUAIS SUAS REAIS INTEN- ÇÕES.
APENAS RECOMEN- DO NÃO DEPOSITAR NELA CON- FIANÇA EM DEMASIA!

NÃO PRECISO DE MÉTODOS PALIATIVOS.

DE FAHN, CUIDAREI...

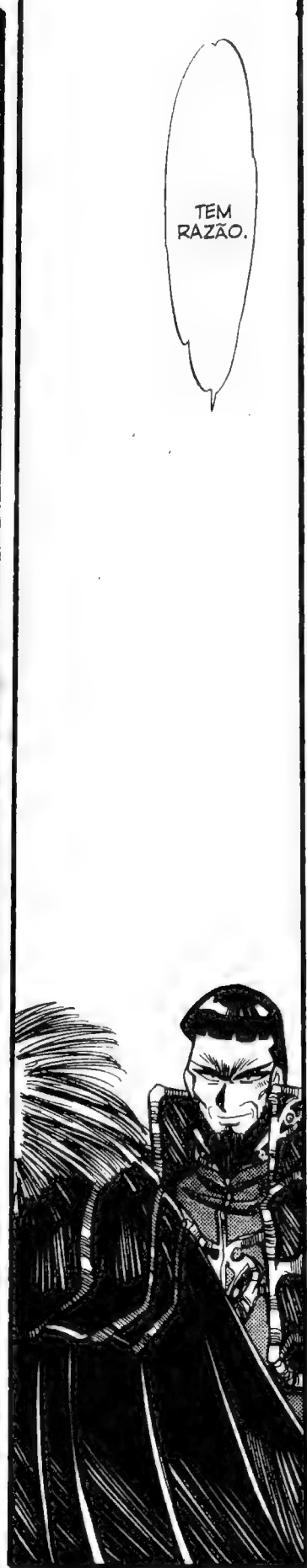
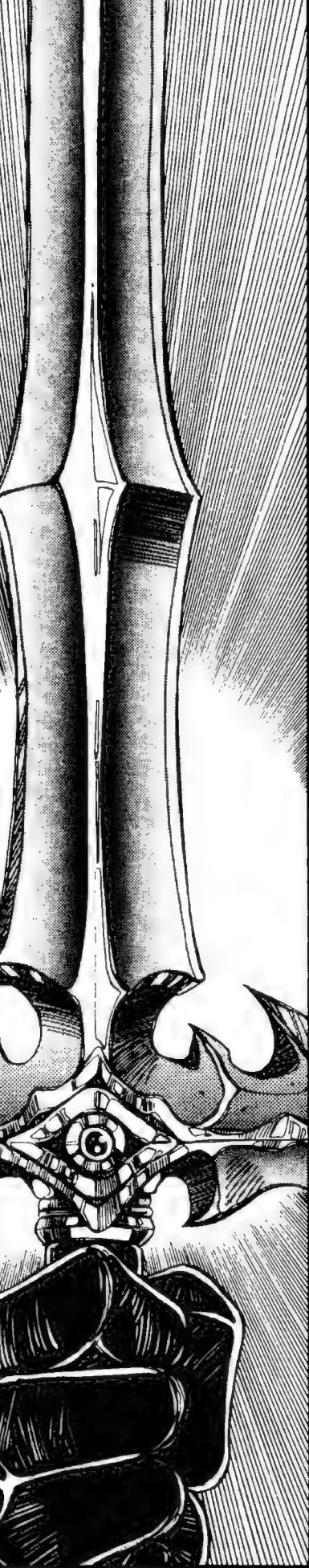
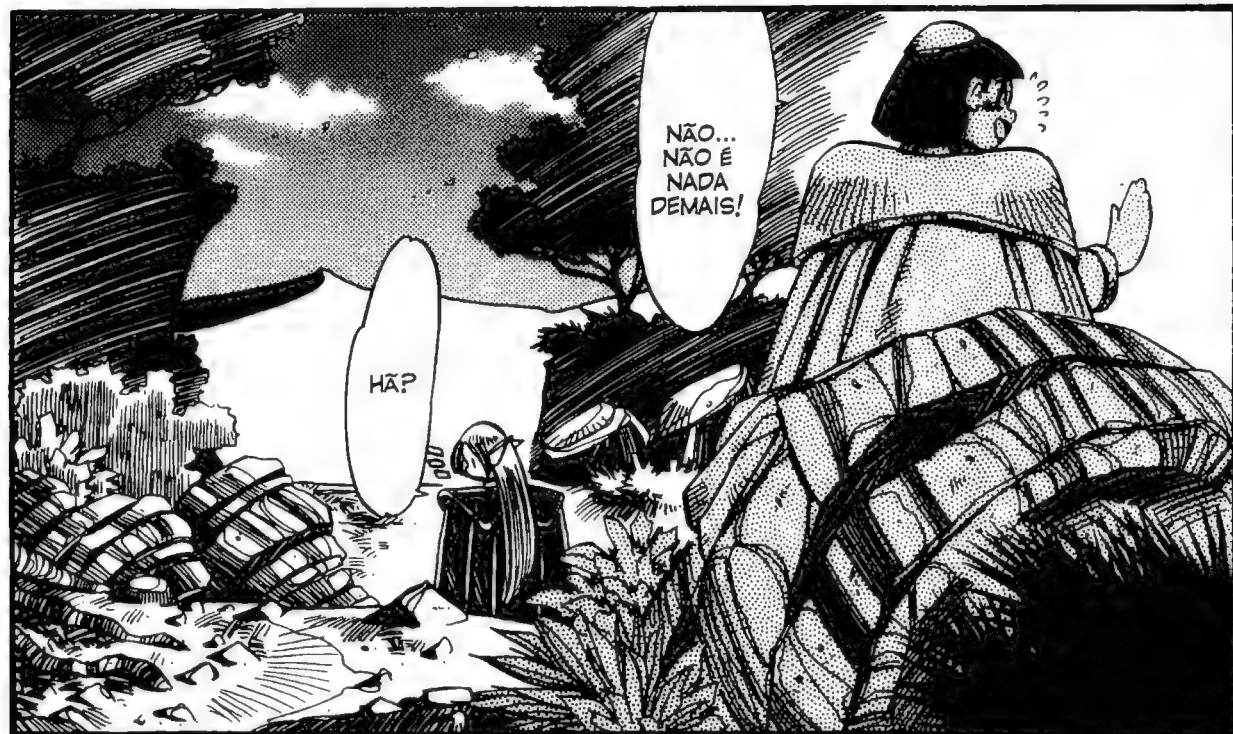
KLAAAAINNN
...PESSOAL-
MENTE!!

O CALOR ESTÁ SÓ COMEÇANDO...

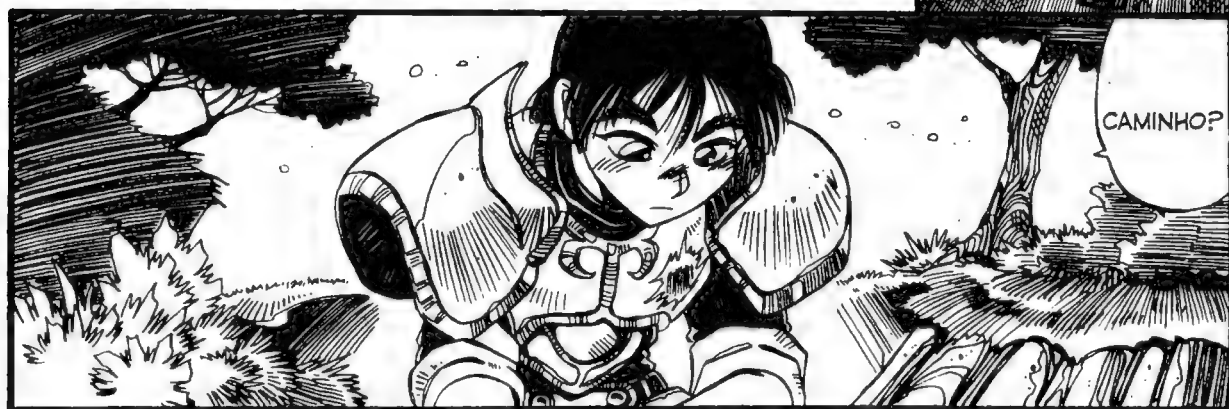
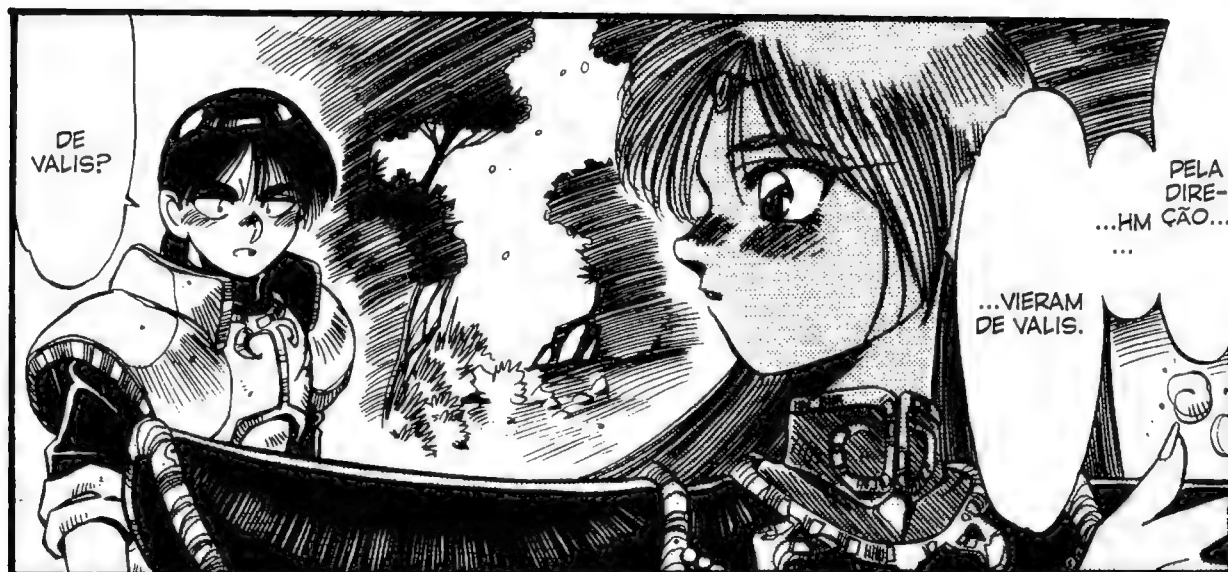
DE FATO ...
...CAMINHAR DOIS DIAS SEGUIDOS POR UMA TRILHA MONTANHOSA REPLETA DE LADEIRAS É RARO PARA MIM.
NÃO TENHO A SUA RESISTÊNCIA SEM LIMITES, GHIM.
EI, EI!

NÃO É BEM ASSIM! QUANDO FICO COM FOME, NÃO TENHO VONTADE NEM DE ME MEXER!
ACHO QUE, NESSE CASO, A CONVERSA É OUTRA!

PFF!
HÃ, HÃ, HÃ!
ETOH... QUAL É A GRAÇA?

NÃO... NÃO É NADA DEMAIS!
HÃ?

O CAMINHO...
...ESTÁ MUITO REMEXIDO, CHEIO DE MARCAS.

SÃO MARCAS DE CASCOS DE CAVALOS?
QUE FOI, DEED?

CAMINHO?

É VERDADE!
ESTÁ BEM REMEXIDO.
PAF PAF
REALMENTE, SÃO MARCAS DE CASCOS DE CAVALOS. PARECE QUE PASSARAM VÁRIOS.

É ISSO!!

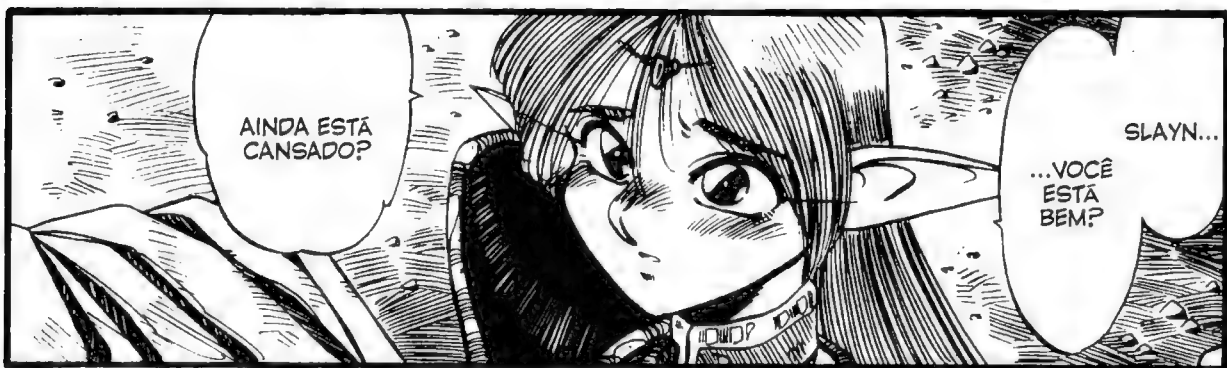
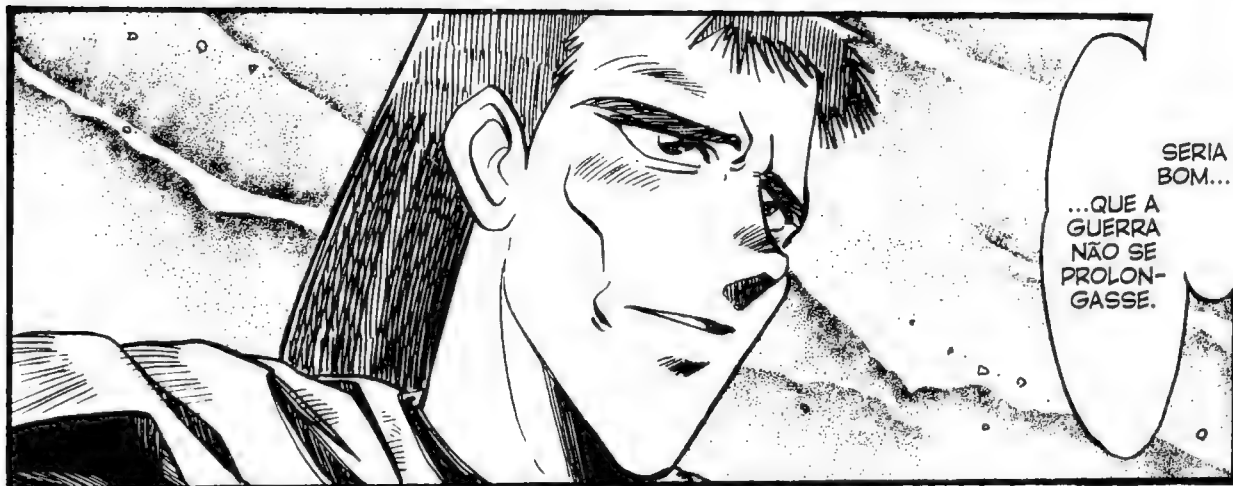
VALIS REALMENTE LEVANTOU!!

VIU? O REI FAHN, QUE COMANDA A INVENCÍVEL TROPA DE CAVALEIROS PALADINOS...

...JAMAIS PERMITIRIA A INVASÃO INJUSTIFICADA DE MARMO!

EU SABIA QUE O REI FAHN FARIA ALGO...

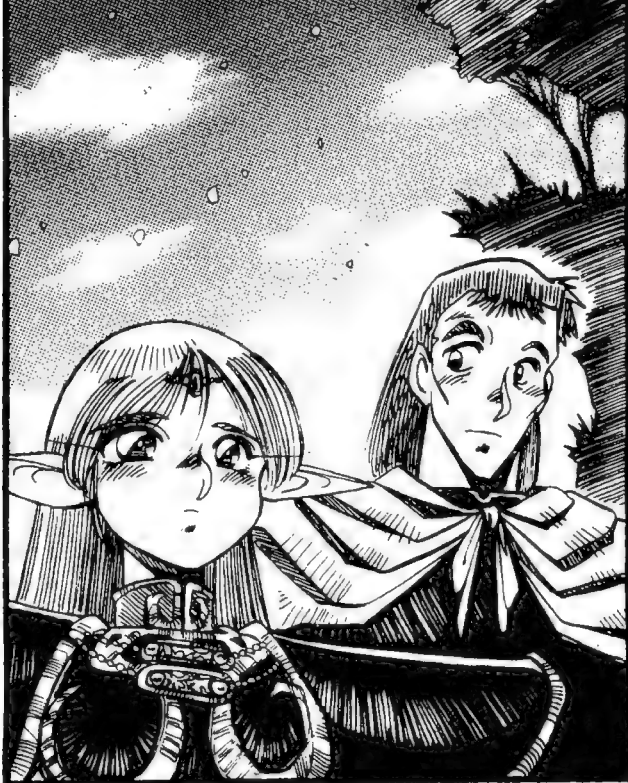
...PRA IMPEDIR OS PLANOS DO REI BELD!

AGORA QUE SABEMOS DISSO, VAMOS PARA VALIS O QUANTO ANTES!
SLAYN! GHIM! WOOD!! VAMOS PARTIR!
SLAYN...
...VOCÊ ESTÁ BEM?
AINDA ESTÁ CANSADO?
NÃO... NÃO É ISSO...
EU ADMITO QUE AS TROPAS DE VALIS SEJAM FORTES...
...MAS OS MONSTROS DE MARMO TÊM A FORÇA IMPIEDOSA DAS TREVAS.

SERIA BOM...
...QUE A GUERRA NÃO SE PROLON-GASSE.

TEM RAZÃO... SERÁ GRANDE O NÚMERO DE VÍTIMAS.

EU AINDA NÃO PARTI-CIPAVA DE BATALHAS...
...MAS VI MUITOS COMPA-NHEIROS DE MINHA VILA MORRE-REM.
ENTÃO, CONHEÇO BEM AS FORÇAS DOS MONS-TROS DAS TREVAS.

NÃO ERA MINHA INTENÇÃO LUTAR QUANDO SAÍ DA FLORESTA ...
...MAS, AGORA QUE ESTOU AQUI, NÃO PRETENDO ASSISTIR SEM FAZER NADA.

DESCULPE CONTAMINÁ-LA COM MEU RECEIO. VOCÊ ACOMPANHOU A "GUERRA DOS DEUSES E DOS DEMÔ-NIOS"?
SIM...

EI, PARN! ENTENDO A SUA VONTADE DE CHEGAR LOGO! MAS VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO, VIU?

QUE TAL PENSAR UM POUCO MAIS NOS SEUS COMPANHEIROS?

HEIN?

AS PLANTAÇÕES ESTÃO ABANDONADAS...
DEVEM TER FUGIDO DA GUERRA.

COMO NÃO VEMOS GUERREIROS DE VALIS, O FRONTE DE BATALHA DEVE ESTAR MAIS AO LESTE.
ISSO SIGNIFICA QUE VALIS ESTÁ EM VANTAGEM?

!
TAL-VEZ ...
TEM ALGO ...
...VIN-DO DE LÁ.
?

VAMOS SEGUIR NORMALMENTE PARA NÃO ACHAREM SUSPEITO.

SIM, É MELHOR.

CLOP CLOP

SE-NHORA KARLA ...

O QUE FOI?

ALGUMAS PESSOAS SE APROXIMAM A PÉ, SENHORA.
PARECE QUE ESTÃO ARMADOS E QUE...
...HÁ UMA CRIANÇA ENTRE ELES.
UMA CRIAN-ÇA?

SEJA COMO FOR, NÃO SÃO SOLDA-DOS DE VALIS.
PROVA-VELMEN-TE NÃO, SENHO-RA.

SÓ FALTA UM POUCO...
...ATÉ KANON.
ESPERO QUE NÃO OCORRA NENHUM INCIDENTE DESNECESSÁRIO.

O QUE ACHA?
A CARRUAGEM É BONITA!
CLOP
CLOP

PODERIA SER ALGUM NOBRE COM SEUS SERVOS, MAS...
...FALTA UM POUCO DE ELEGÂNCIA...
ESTÁ MAIS PARA MERCENÁRIOS CONDUZINDO ALGUM MERCADOR, OU ATÉ MESMO SALTEADORES.

MAS, PENSANDO BEM, NÓS TAMBÉM FORMAMOS UMA COMBINAÇÃO ESTRANHA... E ATÉ SUSPEITA!
...ANÃO, CLÉRIGO, MAGO SALTEADOR. ELFA, GUERREIRO ...

É MESMO.

BRUF

COMO
ESTÁ
QUENTE,
NÃO?

A PÉ
DEVE SE
SENTIR
MAIS.

POIS
É.

VÃO
EMBORA
LOGO!

CLANG
CLANG
CLANG
ESTÃO ACOSTUMADOS AO LOCAL OU...?
QUEM SERÁ...
...QUE ESTÁ SENDO CONDUZIDO?
CLANG
CLANG
?
SUP
CLANG
CLANG
HM? O QUE FOI, SLAYN?

ACHO QUE ERAM DUAS MULHERES NA CARRUAGEM...
...MAS PARECIA QUE NÃO QUERIAM SER VISTAS.
E O CAVALO ATRAPALHOU.
MULHER? AH! EU TAMBÉM QUERIA VER!
ERAM BONITAS?

NÃO DEU PARA VER O ROSTO.

HM? ESPERA UM POUCO... ISSO É ESTRANHO...

PARA ONDE ELAS SEGUIRAM... NÃO É A DIREÇÃO DO CAMPO DE BATALHA?

É MES-MO!

TEM MAIS GENTE VINDO!

HÃ?

MAS, DESTA VEZ, PARECEM SER SOLDADOS DE VALIS.

!

CAVALOS E ARMADURAS BRANCAS.
COM CERTEZA, AQUELA É UMA TROPA DE CAVALEIROS DE VALIS!

CAVALEIROS...
...PALADINOS DE VALIS!

ELES USAM ARMADURAS IGUAIS A ESTA QUE ERA...
...DO MEU PAI!

PARN?

O QUE FOI?

NÃO É NADA, NÃO.
NÃO É NADA.
BRUUUH
KATCH

DE ONDE...
...VOCÊS VIERAM?

VIEMOS DE ALLANIA E ESTAMOS DE PASSAGEM.
ENCONTRAMOS KANON EM GUERRA E DESVIAMOS PARA ESTAS TERRAS.

HE, HE... QUEM NÃO FUGIRIA DA GUERRA?
ENTENDO. MAS NÃO POSSO CONFIAR APENAS EM SUAS PALAVRAS.
COM SUA LICENÇA.

MEU NOME É ETOH, SENHOR!

SOU UM CLÉRIGO SOB AS ORDENS DO TEMPLO DE PHARIS, EM ARAN.

ENTENDO QUE O SENHOR ESTEJA APENAS PROCURANDO CUMPRIR O SEU DEVER, MAS NÃO PERCEBE QUE É AVILTANTE...

...USAR AS FORÇAS SANTAS POR MERA DESCONFIANÇA?

OH, ME DESCULPE!

NÃO
VI QUE
ESTAVAM
ACOMPA-
NHADOS
DE UM
CLÉRIGO
DE PHARIS.
MAS...
...NÓS
ESTAMOS
EM MISSÃO E
A URGÊNCIA
ME OBRIGOU A
RECORRER AO
PODER DE
PHARIS.
LAMENTO TER
SUSPEITADO DE
SEU GRUPO.
PERDOE-ME
A ATITUDE
GROSSEIRA.

AH, ESTÁ
TUDO BEM...
SE COM-
PREENDEM,
ENTÃO ESTÁ
TUDO
CERTO.
SE-
NHOR
...

SIM?
ESSA
MISSÃO
URGENTE TERIA
ALGUMA LIGA-
ÇÃO COM UMA
CARRUAGEM?

!

AGORA HÁ POUCO CRUZAMOS COM UMA CARRUAGEM E SEU SÉQÜITO.
E, NA CARRUAGEM...
...HAVIA DUAS MULHERES.
LAMENTO, MAS ESTE ASSUNTO NÃO LHES DIZ RESPEITO.

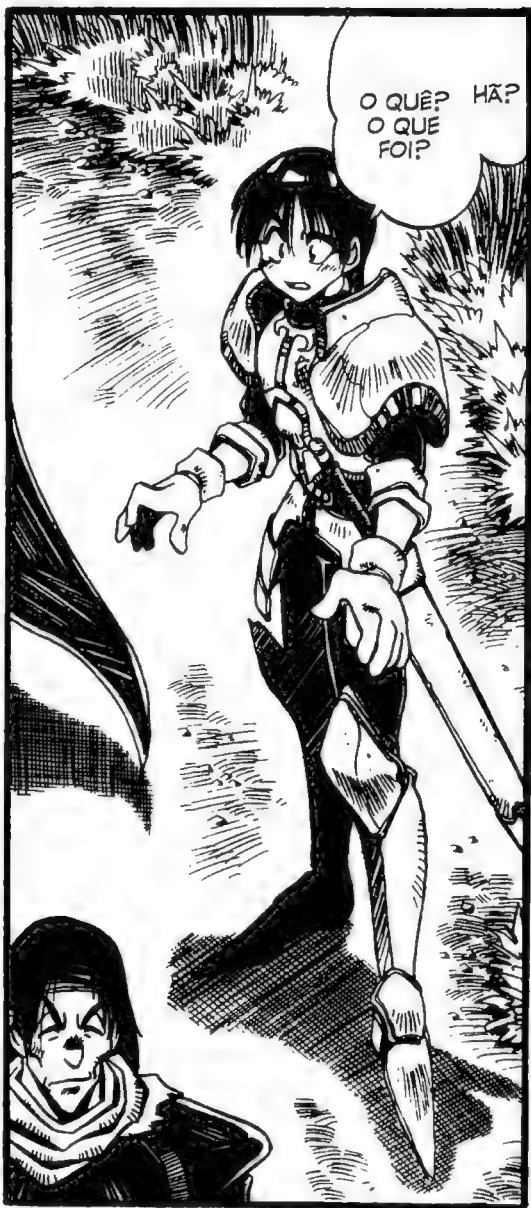
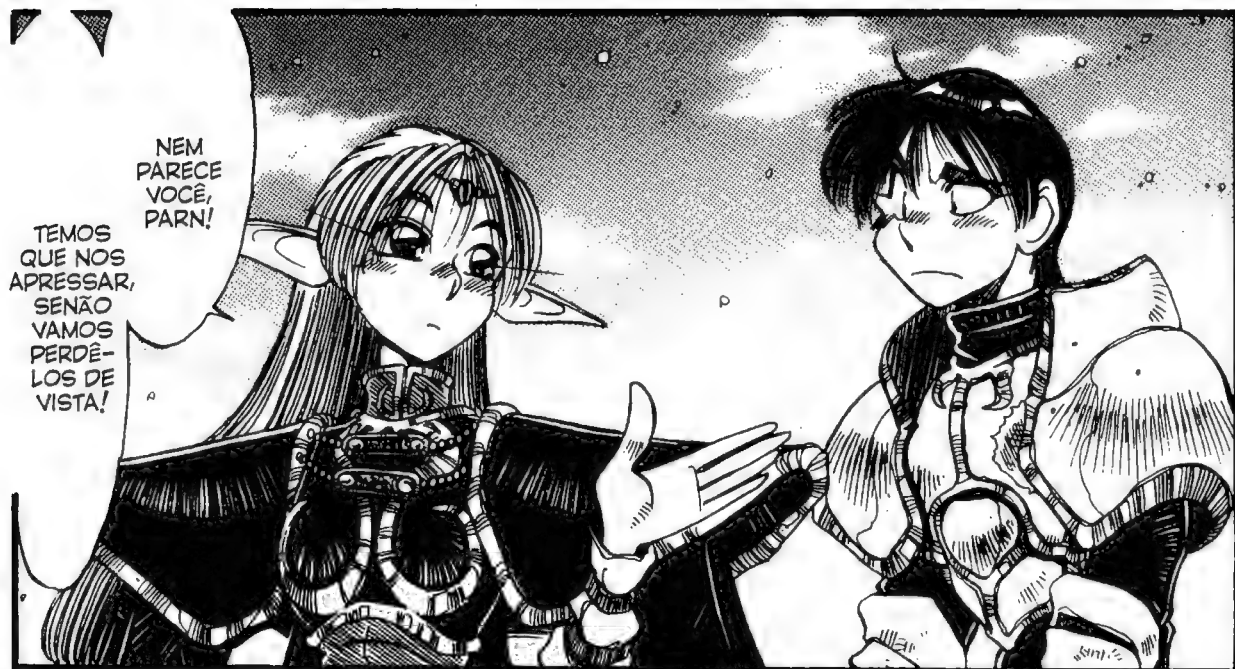
ALIÁS...
...QUANTO A ISSO...
...ESPERO QUE NÃO DIVULGUEM POR AÍ.

HAAH!
CLOP
CLOP
CLOP

ERA ALGO QUE NÃO PODÍAMOS TER VISTO?
SERÁ ...?
NÃO SEI, MAS ESTAVAM AFOITOS.

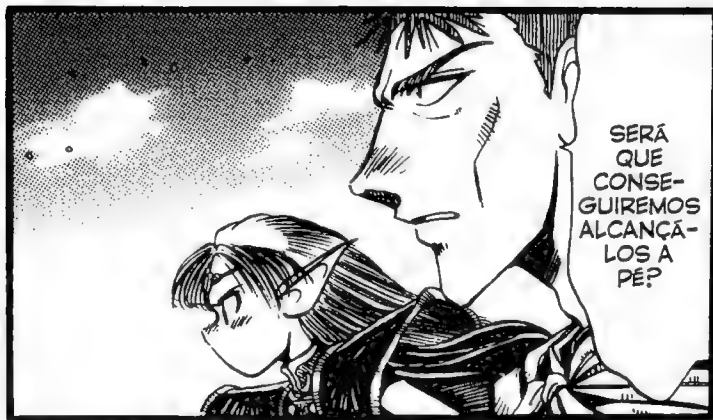
SERÁ QUE É MELHOR VOLTAR PARA AJUDÁ-LOS?
ESTÁ PREOCUPADO?

SE AQUELES CAVALEIROS PALADINOS ESTAVAM PERSEGUINDO AQUELA CARRUAGEM...
...DEVE ESTAR ACONTECENDO ALGO GRAVE PELO JEITO QUE ESTAVAM APRESSADOS.

AI DE NÓS...! NESTE CALOR, VOLTAR ATRÁS...
ISSO, SIM, É MOTIVO PRA CHATEAÇÃO!
HÃ?
O QUÊ? O QUE FOI?
"O QUE FOI" O QUÊ, GAROTO? POR ACASO VAI ATRÁS DELES SOZINHO?
VAMOS, PARN!
EI?! MAS, ETOH...!

NEM PARECE VOCÊ, PARN!
TEMOS QUE NOS APRESSAR, SENÃO VAMOS PERDÊ-LOS DE VISTA!

ATÉ A DEED?
EU SOU UMA PESSOA NORMAL COMO QUALQUER OUTRA, ORA...!
TAMBÉM TENHO MEUS MOMENTOS DE DÚVIDAS!
CLANCH
CLANCH
HU HU!

AH, É?
É ASSIM, É?
PENSEI QUE APENAS CORRIA SEM PENSAR.

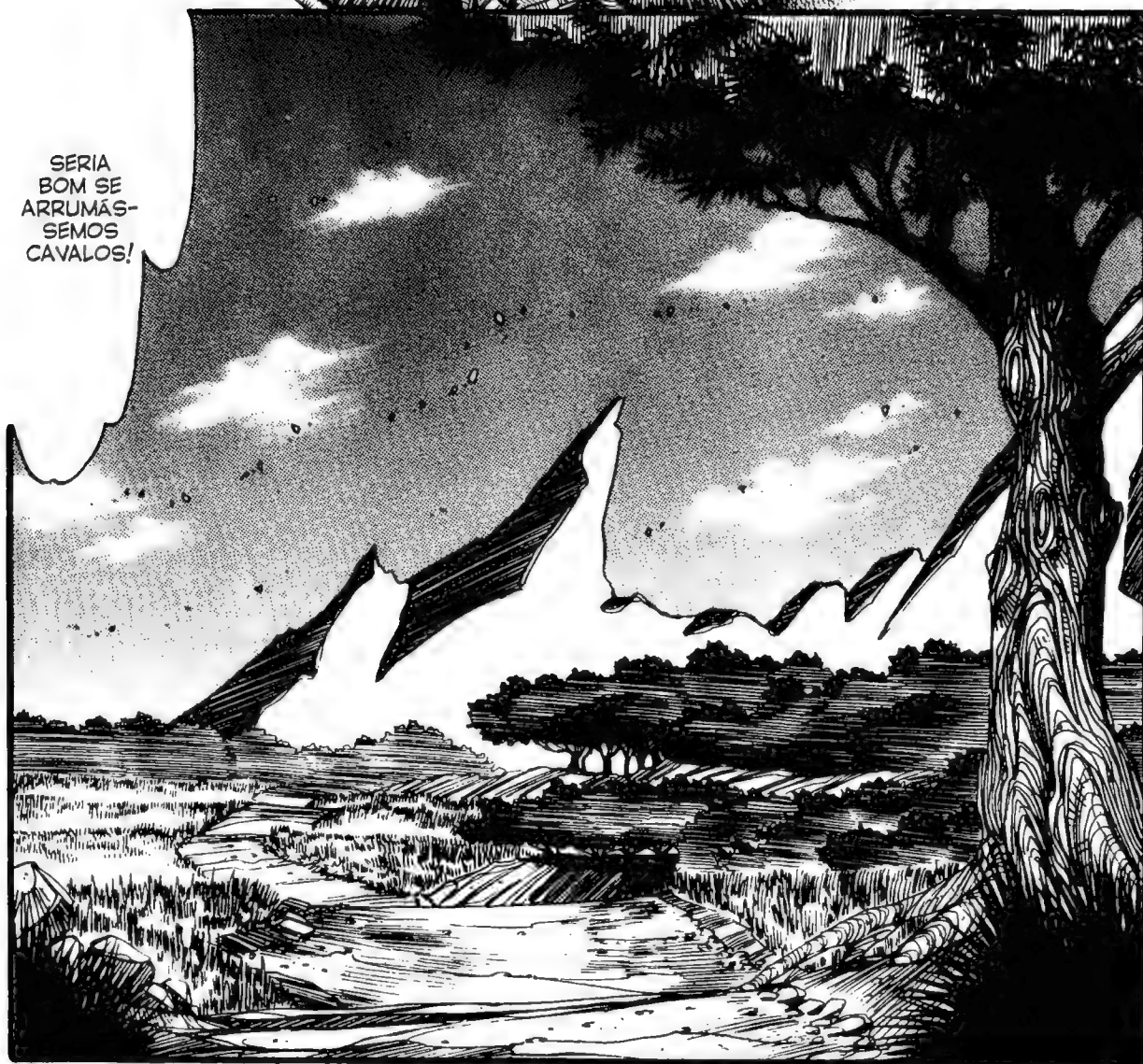
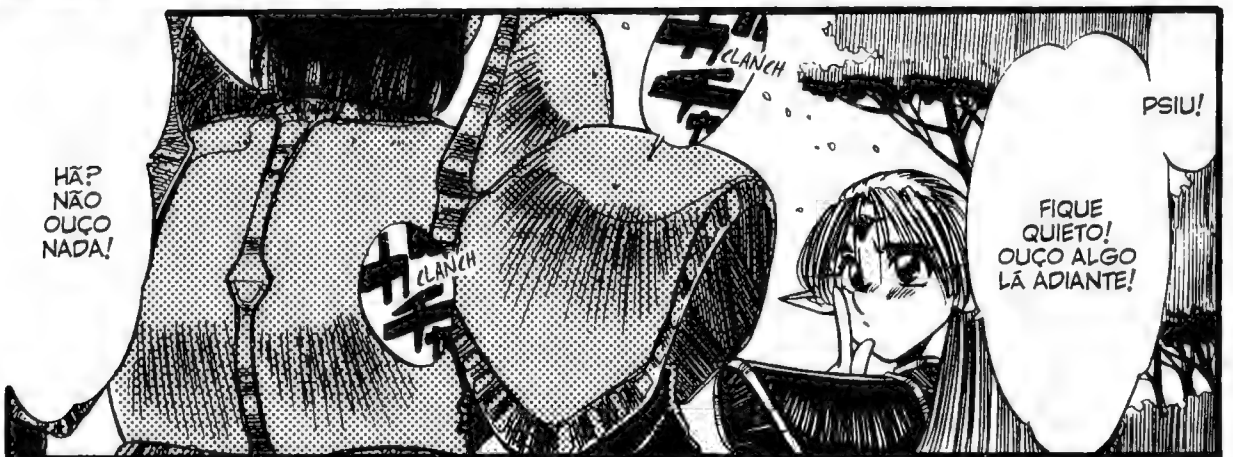
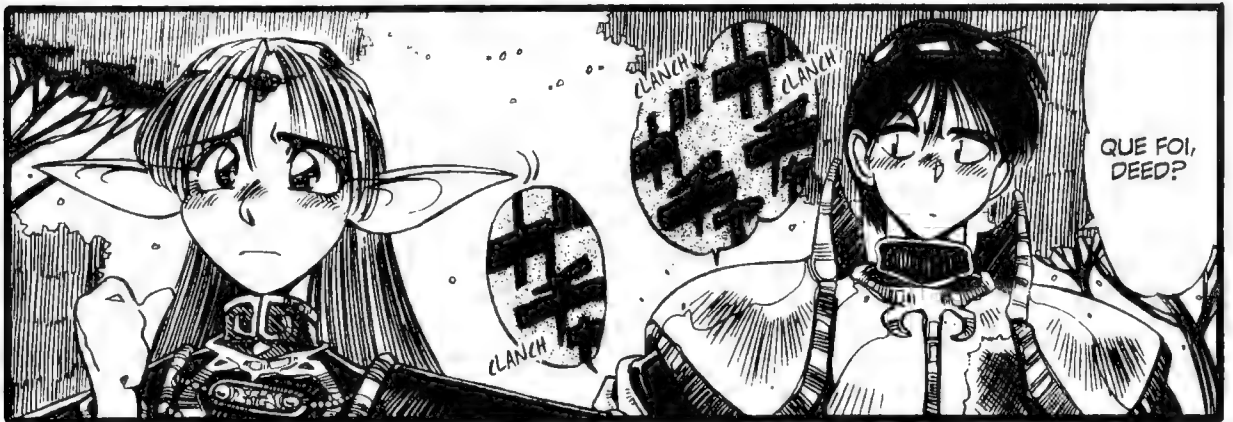
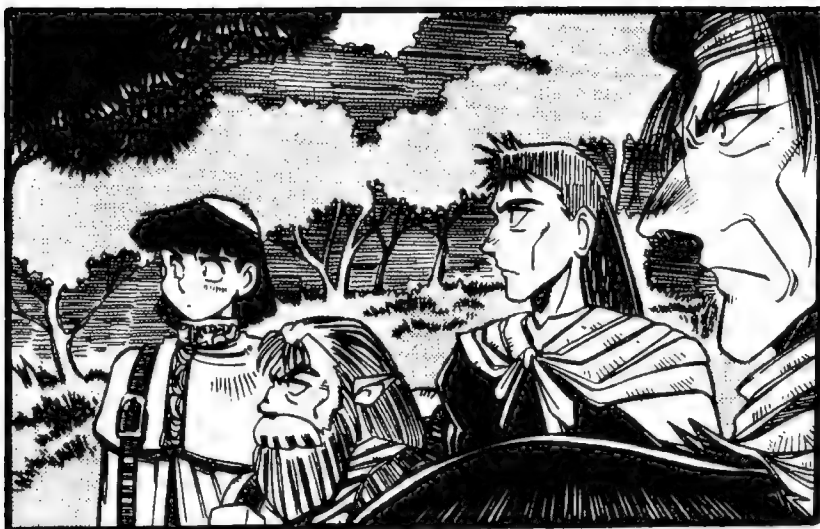
EI! EU NÃO SOU UM PORCO DO MATO!

CLANCH
CLANCH
SERÁ QUE CONSEGUIREMOS ALCANÇÁ-LOS A PÉ?
SERIA BOM SE ARRUMÁSSEMOS CAVALOS!

PIK...
QUE BARULHO É ESSE?
HÃ?
QUE FOI, DEED?
CLANCH
CLANCH
CLANCH
PSIU!
FIQUE QUIETO! OUÇO ALGO LÁ ADIANTE!
CLANCH
HÃ? NÃO OUÇO NADA!
CLANCH

SUA ARMADURA É MUITO BARU-LHENTA!
FIQUE QUIETO!
ELFOS OUVEM MUITO MAIS DO QUE HUMANOS! ESTOU TENTANDO ME CONCEN-TRAR!

HUNF!

EI...
...NÃO PRECISA PRENDER A RESPIRAÇÃO!
HU, HU!

......
!

SÃO GRITOS DE PESSOAS!
CLANGOR DE METAIS!
SIM, TENHO CERTEZA! É O SOM DE UMA LUTA!

SÃO OS CAVALEIROS PALADINOS QUE ESTÃO LUTANDO!!
CLANCH
CLANCH

VAMOS, RÁPIDO!

NÃO VÁ DAR TRABALHO PARA ELES, HEIN?

FLAPT

CLARO QUE NÃO!
TON

EI, NÃO CORRA TÃO NA FRENTE!
CLANCH
CLANCH
OS CAVALEIROS PALADINOS ESTÃO LUTANDO! ACHA QUE VOU CAMINHAR TRANQÜILAMENTE?

TUDO BEM, MAS SERIA BOM ESTUDAR UM POUCO...
...AS CIRCUNS-TÂNCIAS.

VOCÊ DIZ ISSO...
...MAS A DEED ...

DODOOOOO
AAARGH!
OPA...!
ACHO QUE MEADIANTEI DEMAIS...
!?

DEED!! TUDO BEM?

SIM...
O OUVIDO AINDA ECOA...!

O QUE PROVOCOU ESSE BARULHO E BRILHO?!
CLANCH

É MAGIA!
PROVAVELMENTE, MAGIA QUE UTILIZA CHAMAS.

QUEM TERIA FEITO A MAGIA? OS GUARDAS DA CARRUAGEM? OU CAVALEIROS PALADINOS DE VALIS?
A ÚNICA COISA DE QUE EU TENHO CERTEZA É QUE NÃO FUI EU QUE APLIQUEI A MAGIA.

ESSA MAGIA DE CHAMAS É DE USO RESTRITO.
MESMO NA ACADEMIA DE SÁBIOS, ERA NECESSÁRIO SER SACERDOTE OU ALGUÉM COM QUALIFICAÇÃO BEM PRÓXIMA AO CARGO.
SE NÃO, NÃO ENSINAVAM.
SE BEM QUE...
...NÃO RECONHECI NINGUÉM DA ACADEMIA NEM NA CARRUAGEM, NEM ENTRE OS CAVALEIROS PALADINOS.

SERÁ QUE NÃO É O TAL DE WAGNARD?

MAS A CARRUAGEM SÓ CONDUZIA MULHERES...
WAGNARD É UMA MULHER?
NÃO.

PIK

O SOM DA BATALHA CESSOU.

!

SIM.
ENTÃO, TALVEZ SEJA MELHOR POUPAR SYLPH POR ENQUANTO. VOU USAR A MAGIA DE VISÃO DE LONGO ALCANCE.

VISÃO DE LONGO ALCANCE?
SIM, ESSA MAGIA AGUÇA A CAPACIDADE DE VISÃO.
DEMORA UM POUCO PARA ACOSTUMAR, MAS...

SE SABIA FAZER UMA MAGIA DESSAS, POR QUE NÃO USOU LOGO DE CARA?
DAÍ A GENTE NÃO PRECISAVA TER CORRIDO, NÃO?
A MAGIA NÃO É ONIPOTENTE. E HÁ LIMITES DE USO.
NÃO DÁ PARA UTILIZAR INDISCRIMINADAMENTE.

FALANDO ASSIM, SOA IMPORTANTE...

FUP

Ó grande mana, origem de todo poder mágico...
...Faça morada em mim e permita-me a clarividência...

Conceda-me a visão além do alcance!

VIUUUUH

!

QUE... HORROR!
O QUE FOI, SLAYN?!
E OS CAVALEIROS?!

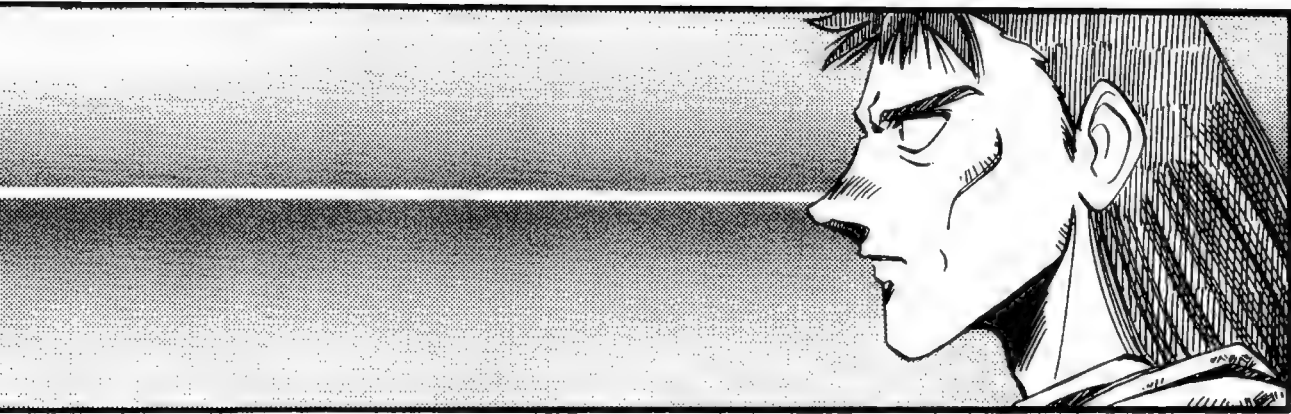
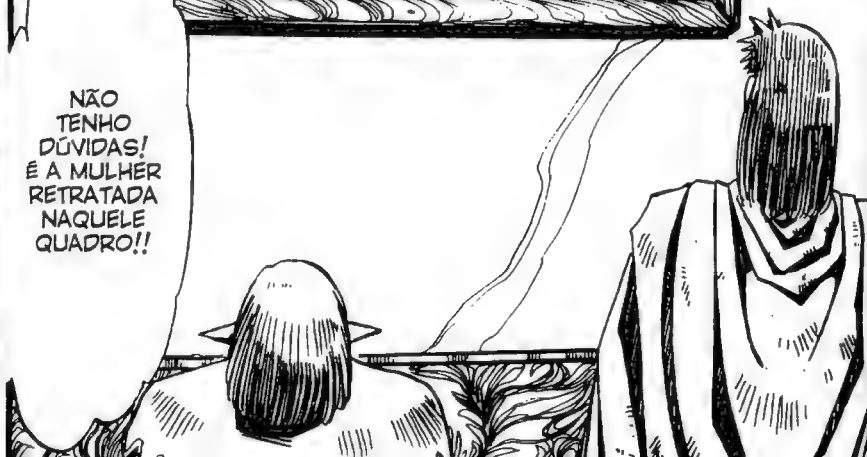
AS PESSOAS, OS CAVALOS... TUDO FOI CARBONIZADO.
ACHO QUE... NINGUÉM ESCAPOU...

NÃO PODE SER!!

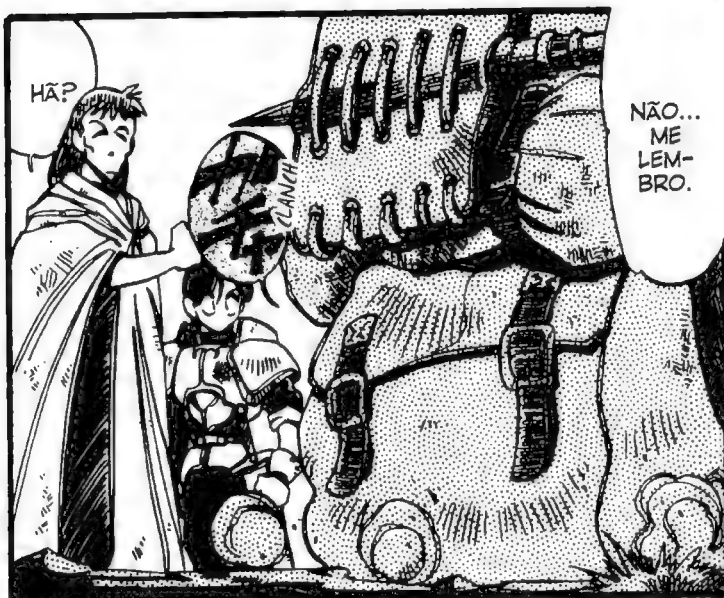
CALMA, PARN.
SE FORMOS LÁ AGORA...

SIM. NÃO HÁ NINGUÉM PARA SALVAR.
HÁ MOVIMENTO POR LÁ, MAS É DA CARRUAGEM. DO POUCO SÉQUITO QUE RESTOU E...
...DE UMA MULHER.

MULHER?
SIM. PROVAVELMENTE ELA É A FEITICEIRA.
PARECE MAIS JOVEM DO QUE EU.
É UMA FORÇA TERRÍVEL. ENFRENTOU OS CAVALEIROS PALADINOS DE VALIS E, COM UM SÓ GOLPE, OS ANIQUILOU.

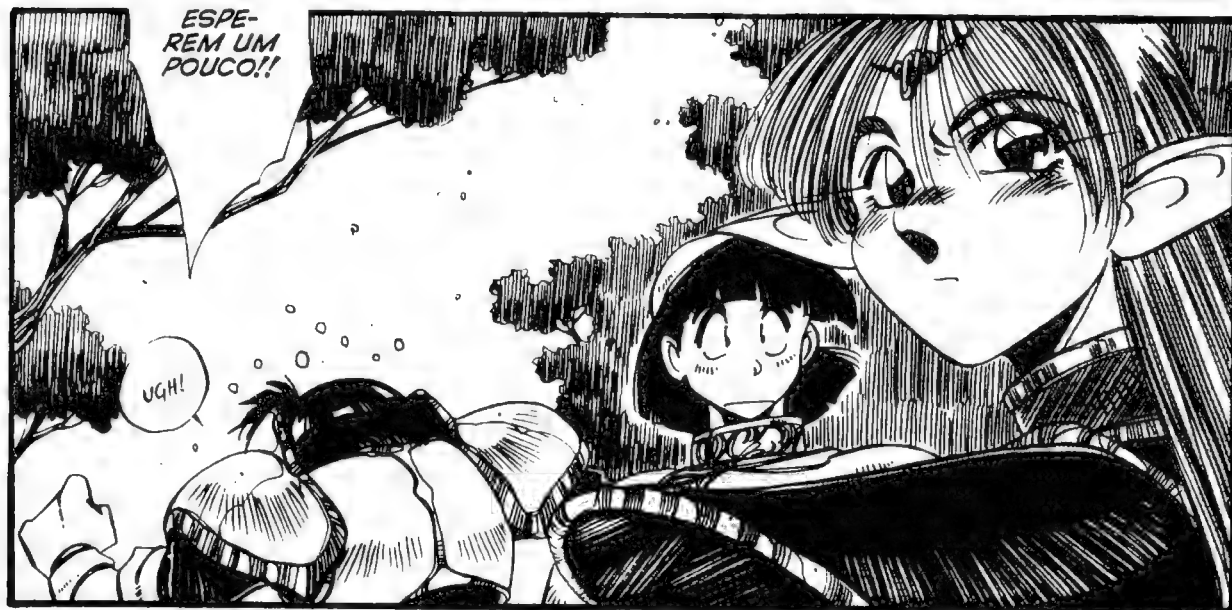
NÃO IMAGINEI QUE EXISTISSE UMA FEITICEIRA COM TAMANHA FORÇA!
MAS... AQUELE ROSTO... EU JÁ O VI EM ALGUM LUGAR.

AH, SIM!! O SOLAR ABANDONADO DE ARAN!!
AQUELE SOLAR QUE OS GUERREIROS DE MARMO HAVIAM TRANSFORMADO EM ESCONDERIJO!
NÃO TENHO DÚVIDAS! É A MULHER RETRATADA NAQUELE QUADRO!!

VOCÊ SE LEMBRA, NÃO, GHIM?
AQUELA PINTURA QUE VOCÊ FICOU OLHANDO COM INSISTÊNCIA.
SE NÃO ME ENGANO, O NOME NO RETRATO ERA KARLA.

NÃO... ME LEM-BRO.
HÃ?

SEJA COMO FOR, SE ESSA MULHER É DE MARMO, ELA É NOSSA INIMIGA, CERTO?
SE VAMOS CAÇÁ-LA, TEMOS QUE NOS APRESSAR!

É VERDADE! SENDO DE MARMO E PODEROSA COMO É...
...DEVE ESTAR ENVOLVIDA COM ALGO MUITO RUIM!

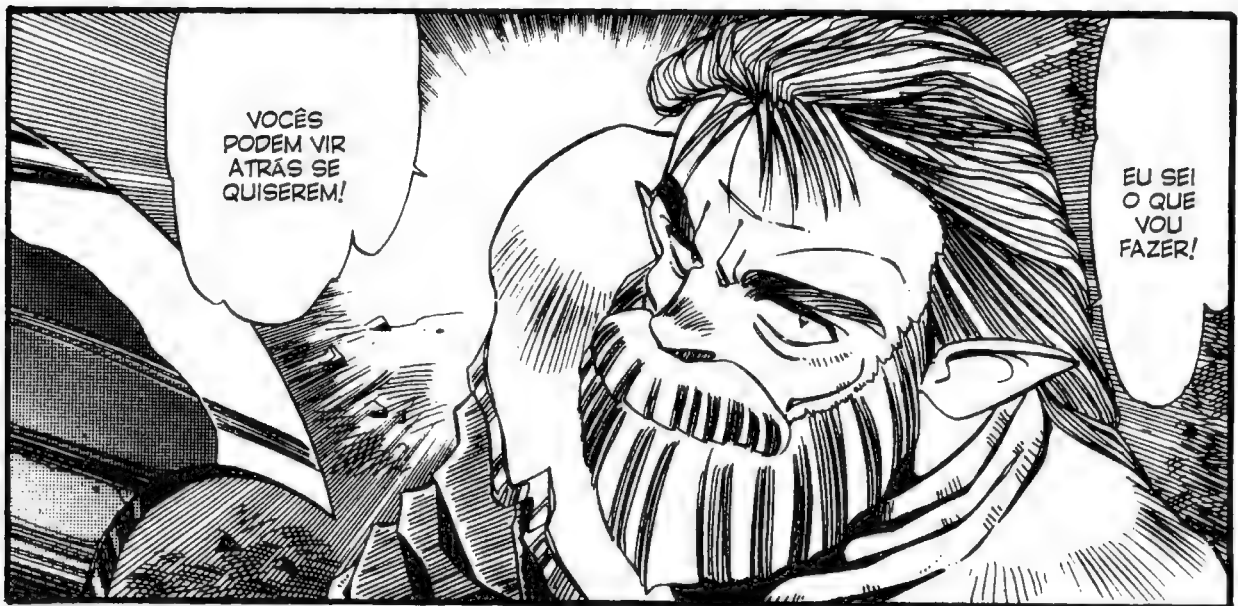
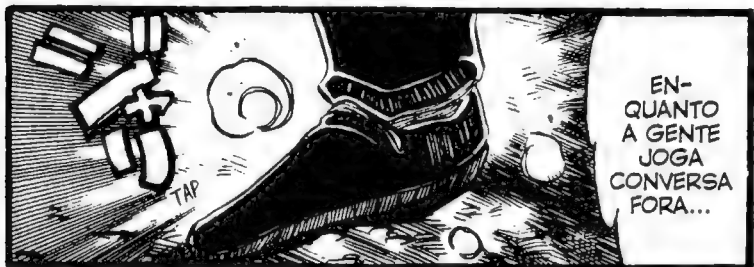
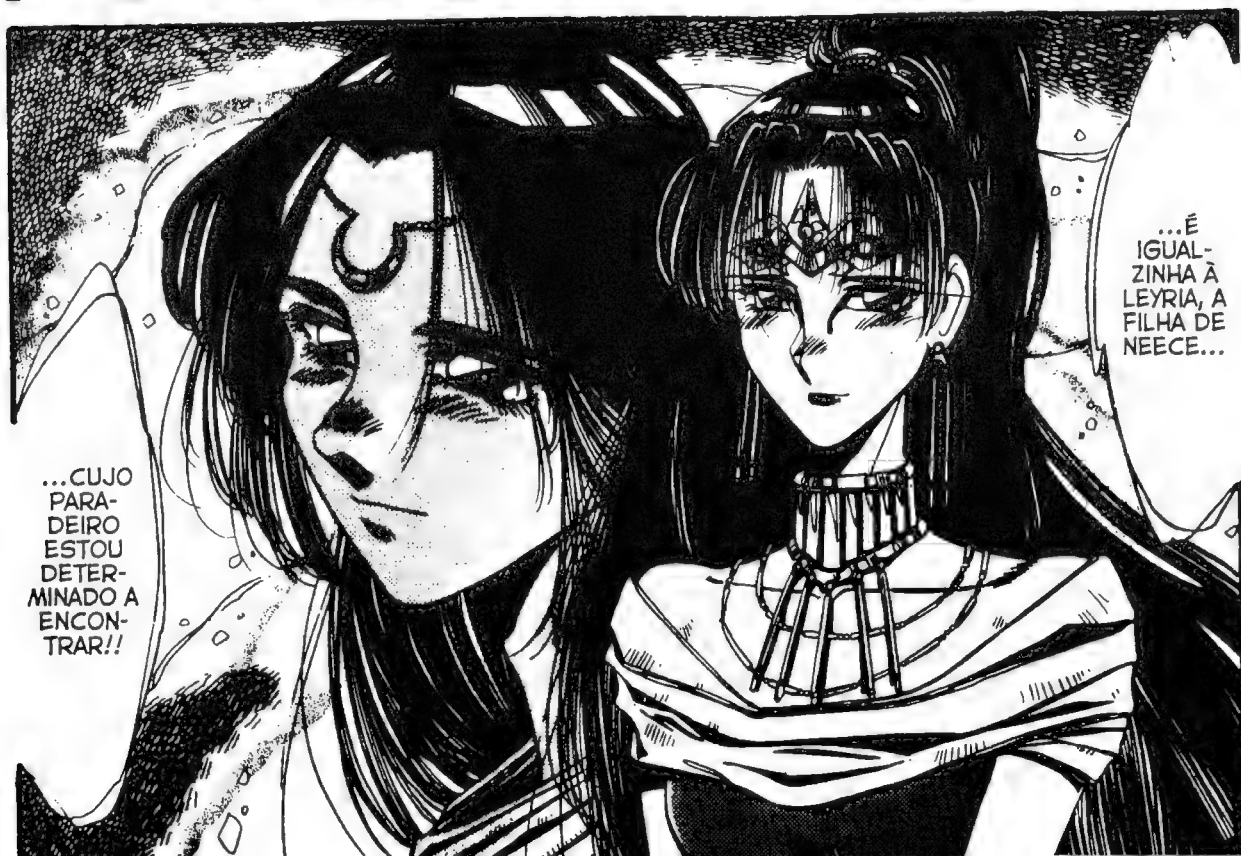
NA CARRUAGEM HAVIA DUAS MULHERES!
UMA É A FEITICEIRA... E A OUTRA?
SERÁ QUE A OUTRA MULHER TEM ALGO A VER COM VALIS...?

QUEM QUER QUE SEJA, SE OS CAVALEIROS PALADINOS PERSEGUIRAM...
...ENTÃO, É ALGO GRAVE!!
VAMOS NOS APRESSAR!!
CLANCH

ESPEREM UM POUCO!!
UGH!

CINCO CAVALEIROS PALADINOS FORAM ANIQUILADOS NUM ÚNICO MOMENTO!!
PARN TAMBÉM VIU AQUELE BRILHO!
PRETENDEM LUTAR COM ELES?

NÃO SOMOS OPONENTES À ALTURA.

ENTENDO SE VOCÊ ESCOLHER JOGAR SUA VIDA FORA, PARN. DESDE QUE...
...SEJA UMA ESCOLHA E NÃO UM ATO IMPENSADO POR PURA EMPOLGAÇÃO!
MORRER EM VÃO NÃO É CORAGEM!

MAS ...!!

ELE TEM RAZÃO ...
O IMPORTANTE AGORA É TER PACIÊNCIA!
VAMOS ESPERAR UMA OPORTUNIDADE.
EN-QUANTO A GENTE JOGA CONVERSA FORA...
TAP
...ESTAMOS PERDENDO A TAL OPORTUNIDADE!
VAMOS DEIXAR ELES ESCAPAREM?
GHIM?!
EU SEI O QUE VOU FAZER!
VOCÊS PODEM VIR ATRÁS SE QUISEREM!

...É IGUALZINHA À LEYRIA, A FILHA DE NEECE...

...CUJO PARADEIRO ESTOU DETERMINADO A ENCONTRAR!!

VAAAP
HÃ? EEEI!!

TUMP
TUMP
MAS O QUE SE PASSA NA CABEÇA DELE? EU NÃO QUERO VER ASSADO DE ANÃO!
BOBO!!

CLANCH
EI, VOCÊS! NÃO SE DECIDEM SE VÃO OU SE FICAM?!

NÃO DÁ PARA IGNORAR, DÁ?

É CLARO QUE NÃO!
CLANCH
CLANCH

É... TE IGNORARAM, SENHOR MAGO.
MAS VOCÊ TÁ CERTO.
SE SABE QUE CORRE RISCO DE VIDA...
...O MAIS ESPERTO É NÃO SE APROXIMAR.
VAMOS DEVAGAR DEPOIS DELES.
ISSO NÃO SERÁ POSSÍVEL.

ELE NÃO ME OUVIU QUANDO EU QUIS PARÁ-LO E...
...FOI EMBORA.
SE EU O TIVESSE PERSEGUIDO NAQUELA HORA...
...TALVEZ AS COISAS TIVESSEM ACONTECIDO DE MANEIRA DIFERENTE.

......
FLAP
EU NÃO VOU REPETIR...
...O MESMO ERRO.

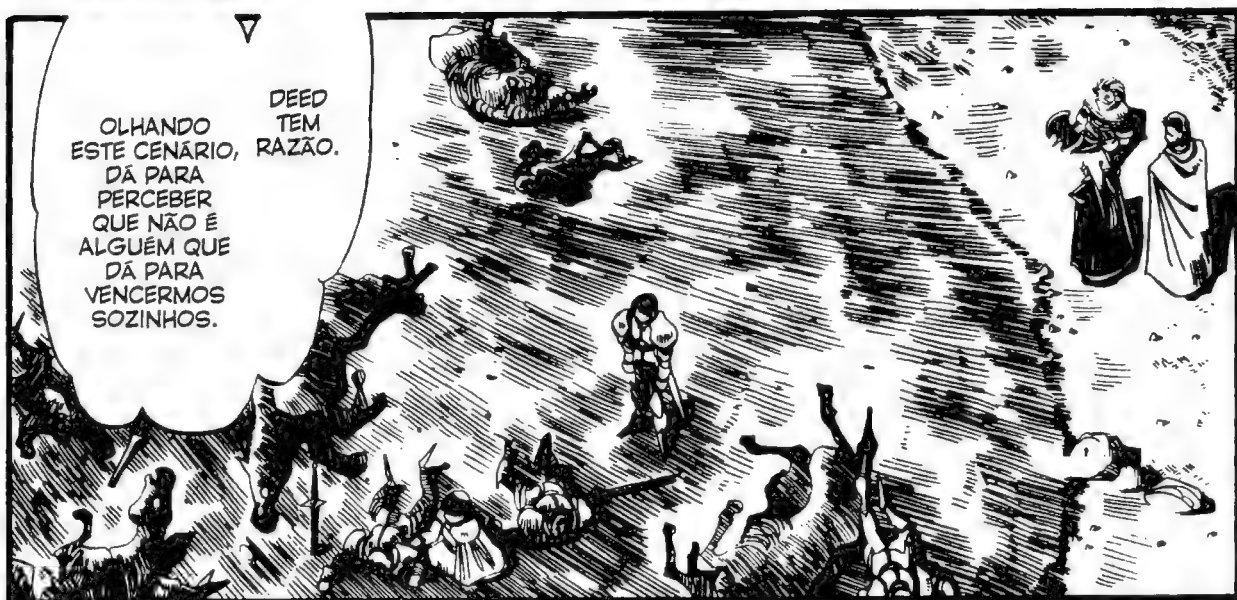
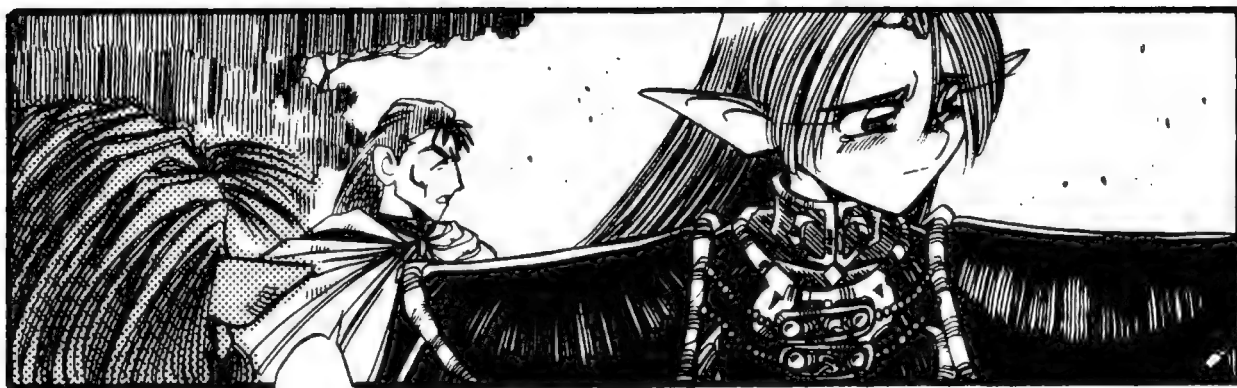
CADA UM MAIS CERTINHO QUE O OUTRO! TODOS CRÉDULOS E FIÉIS...
...DEMAIS!
STUMP

COMO QUISER.

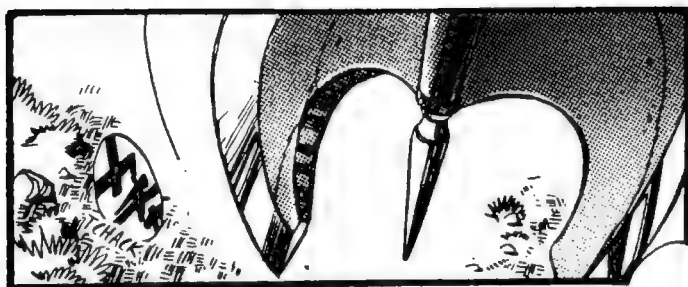
VOCÊ NÃO VAI CONSEGUIR ALCANÇÁ-LOS COM SUAS PERNAS CURTINHAS!
O QUÊ?!

ELES ESTÃO A CAVALO, GHIM!
A MENOS QUE ESTEJAM PROMOVENDO UMA SESSÃO TRANQÜILA DE CHÁ, É IMPOSSÍVEL ALCANÇÁ-LOS!
HUMPF! DIGAM O QUE DISSEREM, VOU ALCANÇÁ-LOS PARA VOCÊS VEREM!

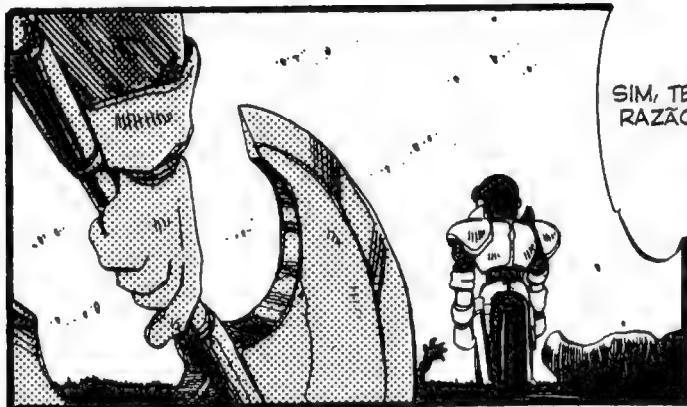
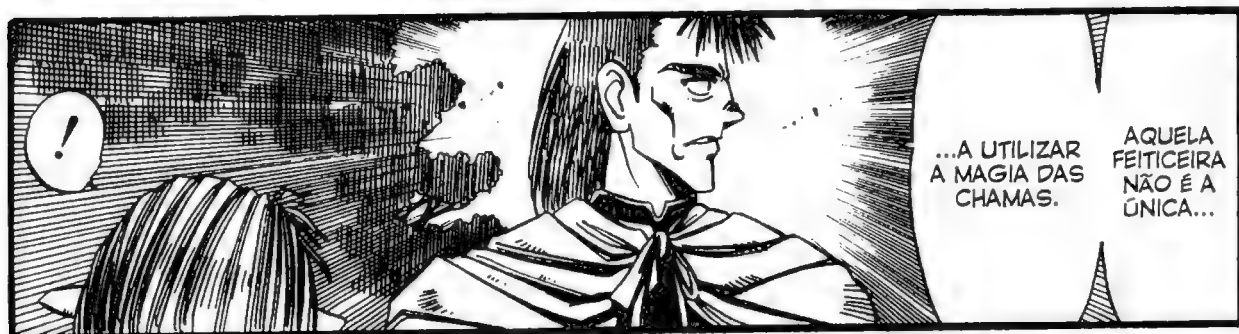
ENTÃO VÁ, SE ESTIVER DISPOSTO A LUTAR SOZINHO!

SE QUISER FICAR COMO FICARAM OS PALADINOS DE VALIS!

DEED TEM RAZÃO.
OLHANDO ESTE CENÁRIO, DÁ PARA PERCEBER QUE NÃO É ALGUÉM QUE DÁ PARA VENCERMOS SOZINHOS.

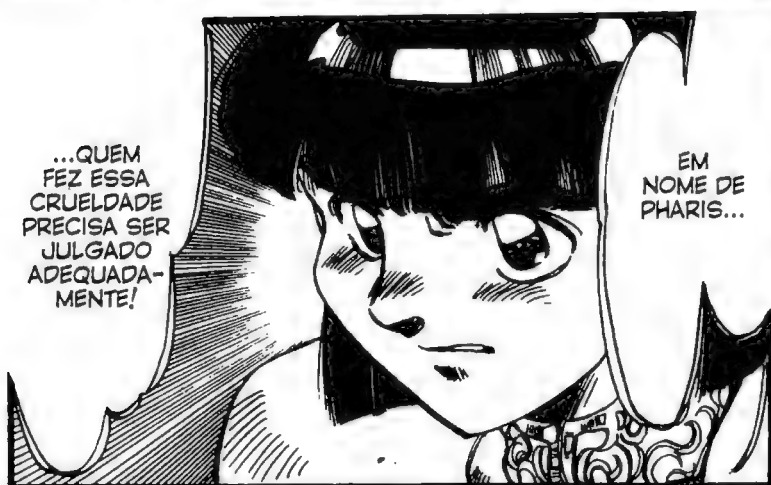
ISSO VOCÊ PRECISA ADMITIR, AMIGO.

MAS NÃO DÁ PARA DEIXÁ-LOS FUGIR ASSIM!!
GHIM! ELES ANIQUILA-RAM SEUS PERSEGUI-DORES. AGORA, TALVEZ BAIXEM UM POUCO A GUARDA.
ALÉM DISSO, O SOL ESTÁ SE PONDO. NÓS AINDA TEMOS CHANCES.

QUANDO ESCURECER, ELES DEVEM ACAMPAR EM ALGUM LUGAR.
NÃO É PRECISO SE APRESSAR TANTO.

TCHACK

SIM, TEM RAZÃO.

AQUELA FEITICEIRA NÃO É A ÚNICA...
...A UTILIZAR A MAGIA DAS CHAMAS.
!

SLAYN...
EU TAMBÉM PRECISO TOMAR UMA DECISÃO QUANTO AO QUE ESTÁ POR VIR.

NÃO PODEMOS ABANDONÁ-LOS ASSIM.

EM NOME DE PHARIS...
...QUEM FEZ ESSA CRUELDADE PRECISA SER JULGADO ADEQUADAMENTE!

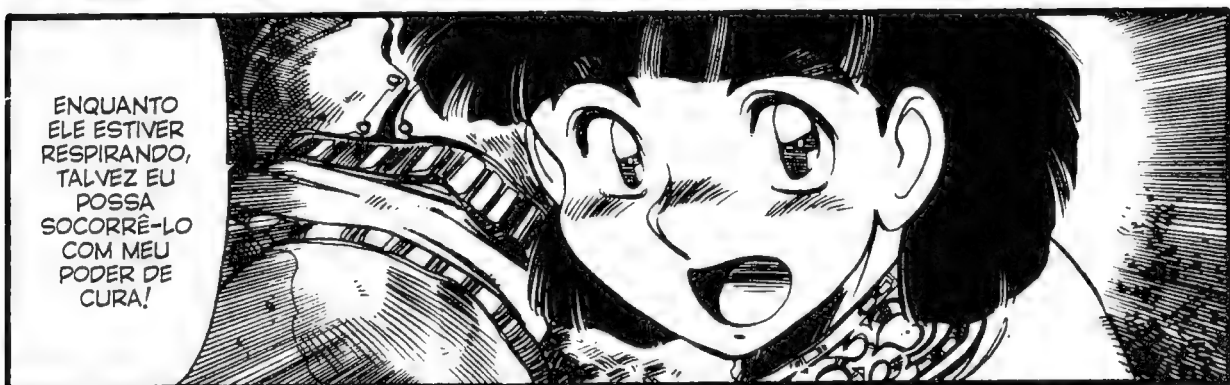
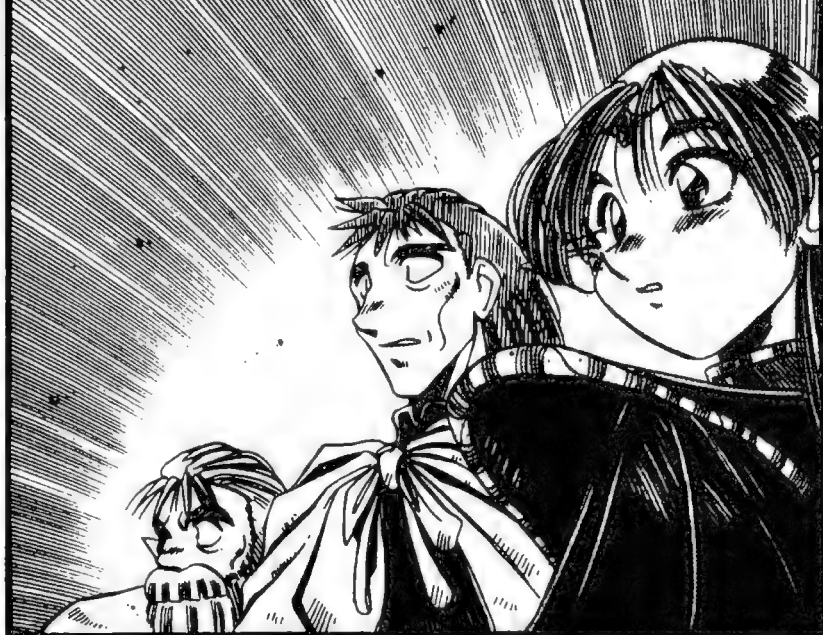
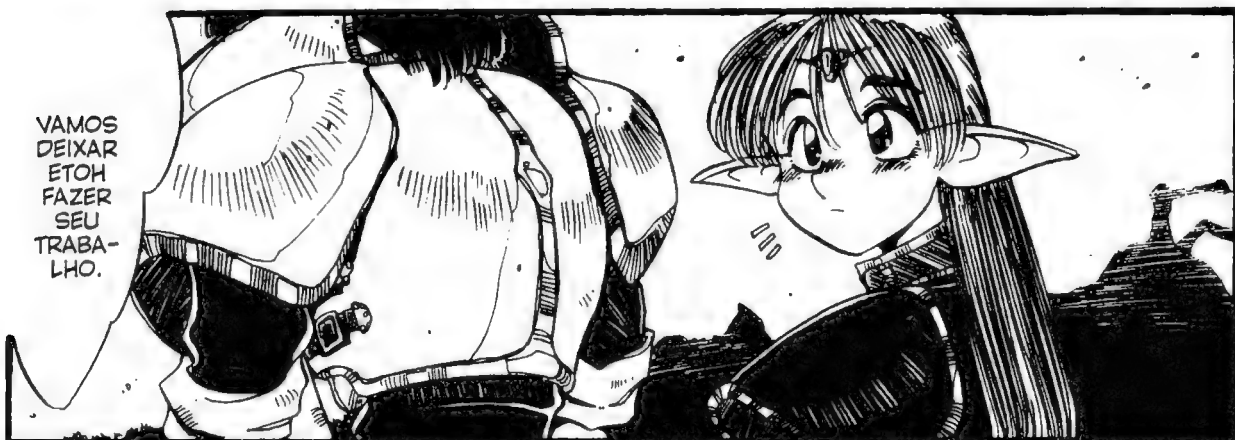
SIM...

PIK

HÃ?! ENCONTREI UM SOBREVIVENTE!!

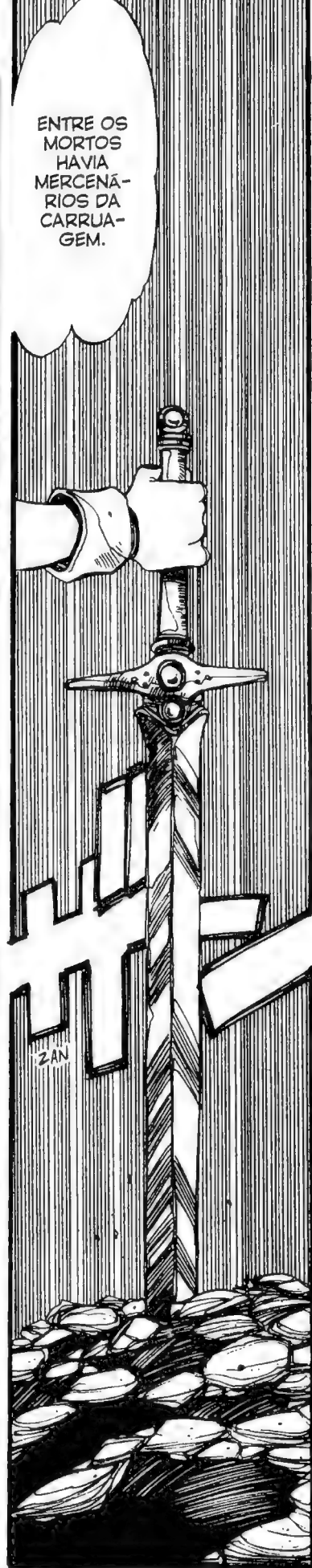
ENQUANTO ELE ESTIVER RESPIRANDO, TALVEZ EU POSSA SOCORRÊ-LO COM MEU PODER DE CURA!
É VERDADE, ETOH!
CLANCH
NÃO É POR OSTENTAÇÃO QUE USO A BATINA DE CLÉRIGO DE PHARIS!
Ó Altíssimo Pharis, deus da luz e da justiça...
...Proteja o fogo da vida...
...Resgata este pobre ser do limiar da morte...

NÓS DEVEMOS ENTERRAR OS CADÁVERES DOS DEMAIS CAVALEIROS.

SIM.

ENTRE OS MORTOS HAVIA MERCENÁRIOS DA CARRUAGEM.
ZAN

GAN

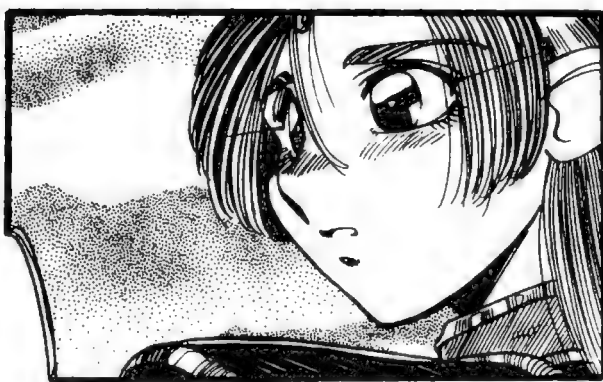
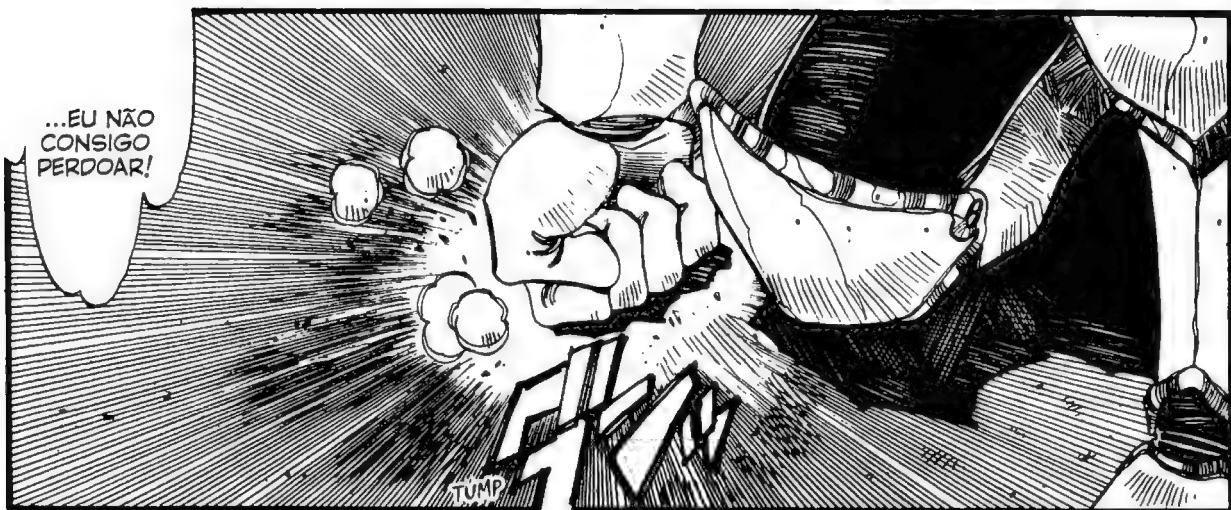
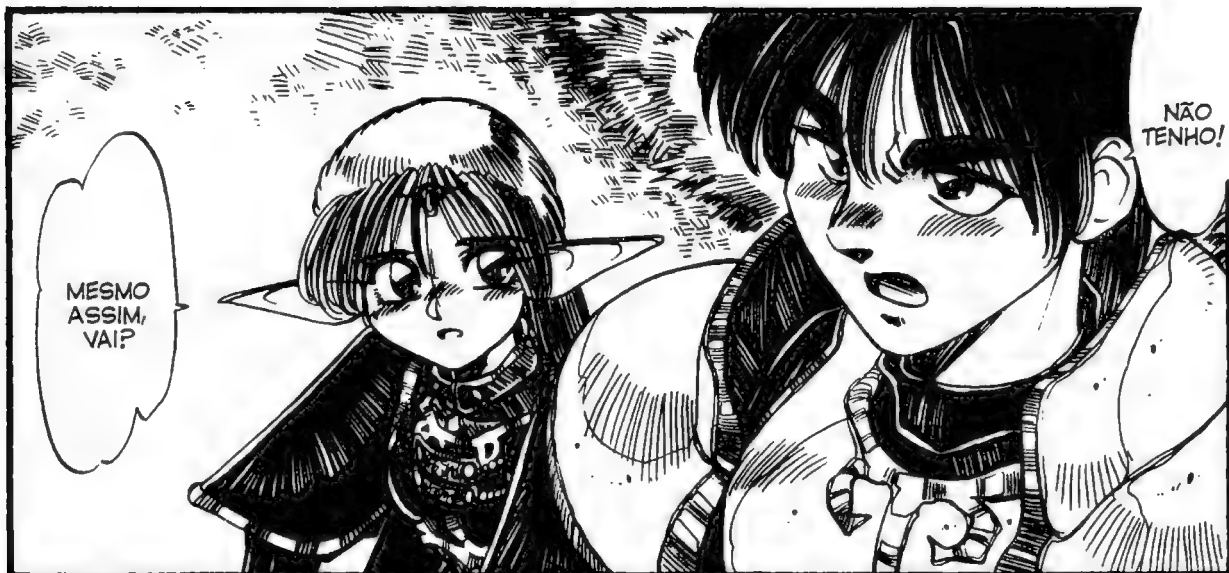
A FEITICEIRA ATACOU SEM PENSAR SE IRIA...
...SACRIFICAR SEUS PRÓPRIOS HOMENS!!

ISSO NÃO DÁ PARA AFIRMAR...
...ELES PODERIAM JÁ ESTAR MORTOS QUANDO ELA USOU A MAGIA.

MESMO QUE JÁ ESTIVESSEM MORTOS...

...EU NÃO CONSIGO PERDOAR!
TUMP

RAIVA?!
ESSE SENTIMENTO ...
...É POR CAUSA DESSAS PESSOAS QUE ELE NÃO SABE SEQUER SE SÃO SEUS ALIADOS? PODEM ATÉ SER SEUS INIMIGOS!

O QUE VAMOS FAZER AGORA?
NATURALMENTE, PROSSEGUIREMOS.

TEM A CERTEZA DE PODER VENCER?

NÃO TENHO!
MESMO ASSIM, VAI?

SIM...
ELE APOSTA A VIDA E LUTA POR UMA COISA QUE...

...NÃO LHE DIZ RES-PEITO?

OPA, OPA! ESPERA AÍ! TÁ FALANDO SÉRIO?

MESMO QUE EXTER-MINE A TODOS...

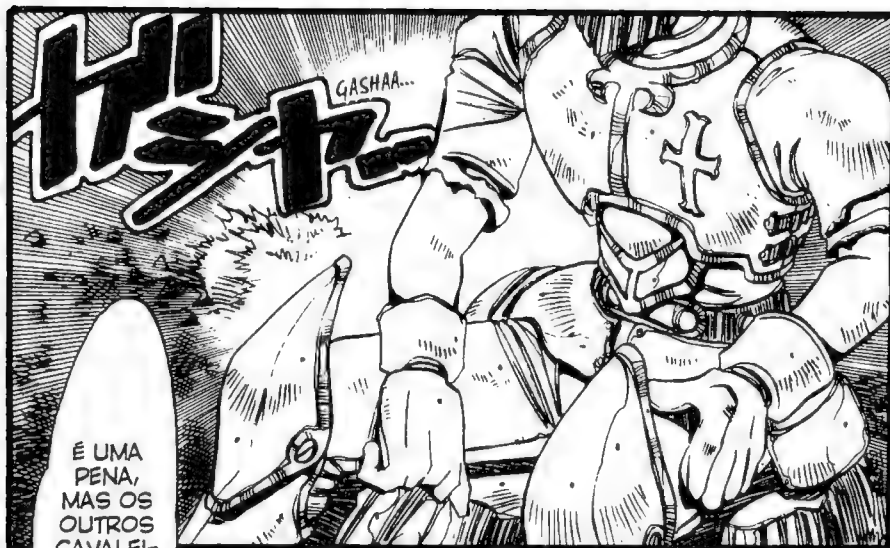
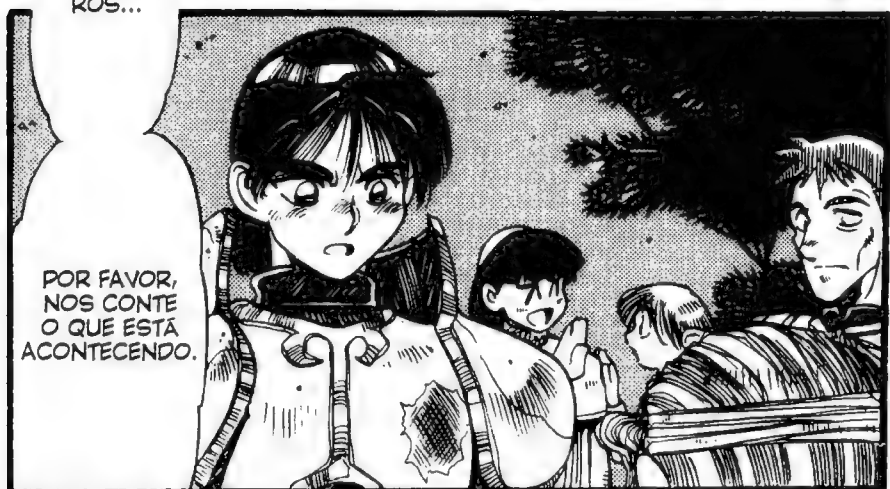
...QUAL É A RECOMPENSA?
ISSO É QUE É SER REALISTA.

A RECOMPENSA VEM DA ALMA DA GENTE.

ETOH!!

NÃO É SÓ ISSO. CERTAMENTE HAVERÁ UMA RECOMPENSA DO REI DE VALIS.

NUNCA IMAGINEI QUE IRIA SER SALVO POR VOCÊS...
SOU MUITO GRATO!

ENTÃO...
...FUI O ÚNICO QUE SE SALVOU...?

GASHAA...
É UMA PENA, MAS OS OUTROS CAVALEI-ROS...

POR FAVOR, NOS CONTE O QUE ESTÁ ACONTECENDO.

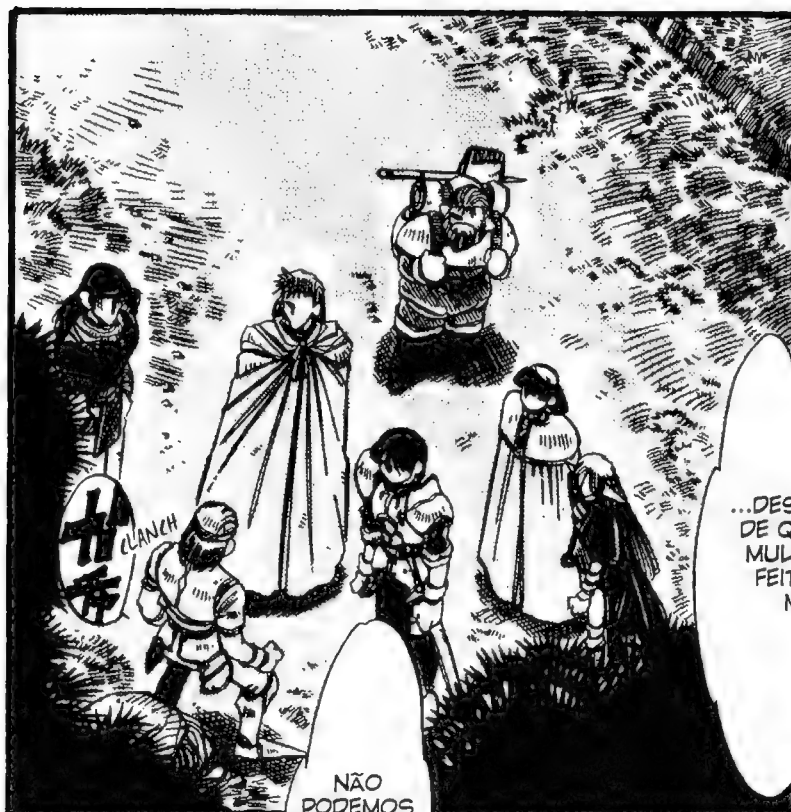
EU...
...SOU DA GUARDA IMPE-RIAL DE VALIS...

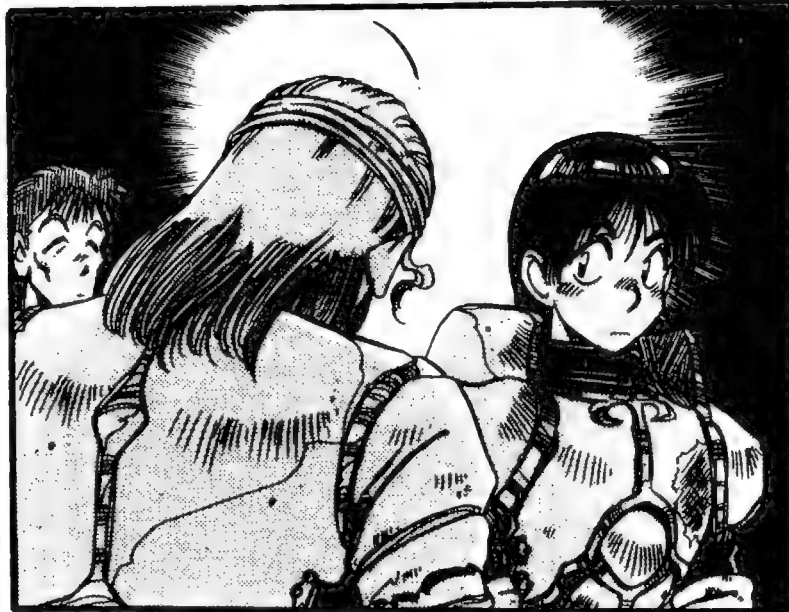
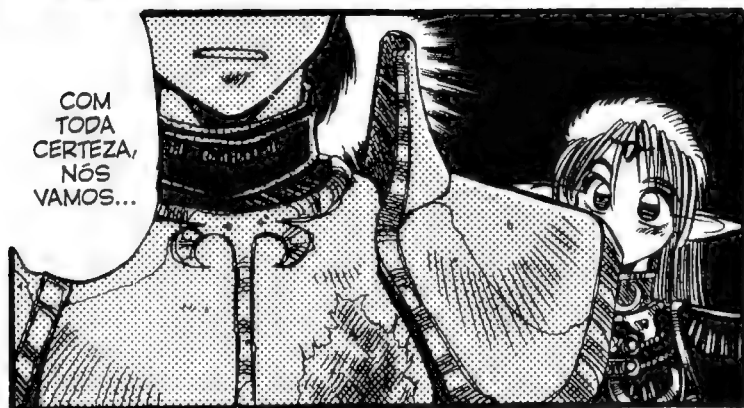
...E TRABALHA-VA COMO GUARDA-COSTAS DA PRINCESA FIANNA.

A PRINCESA?! A ÚNICA FILHA DO REI FAHN, DE VALIS, A PRINCESA...
...A PRINCESA FIANNA?!
EXATAMENTE.
O INÍCIO DESTA GUERRA...
...ABALOU MUITO A PRINCESA.
ELA INSISTIU MUITO QUE DESEJAVA ENCORAJAR OS GUERREIROS QUE LUTAVAM NA LINHA DE FRENTE.
NÃO DÁ PARA IMAGINAR COISA MAIS PERIGOSA!
TODOS PENSAMOS ASSIM E NOS OPUSEMOS.
PORÉM, ISSO DEU RESULTADO CONTRÁRIO.

INACREDITAVELMENTE...
...A PRINCESA ACABOU FUGINDO DO PALÁCIO!
DEPOIS DESCOBRIMOS QUE...
....QUEM A GUIOU FOI AQUELA MULHER QUE SE DIZIA COMERCIANTE.

NÓS A PERSEGUIMOS, MAS O RESULTADO FOI ESSE QUE VOCÊS VIRAM.

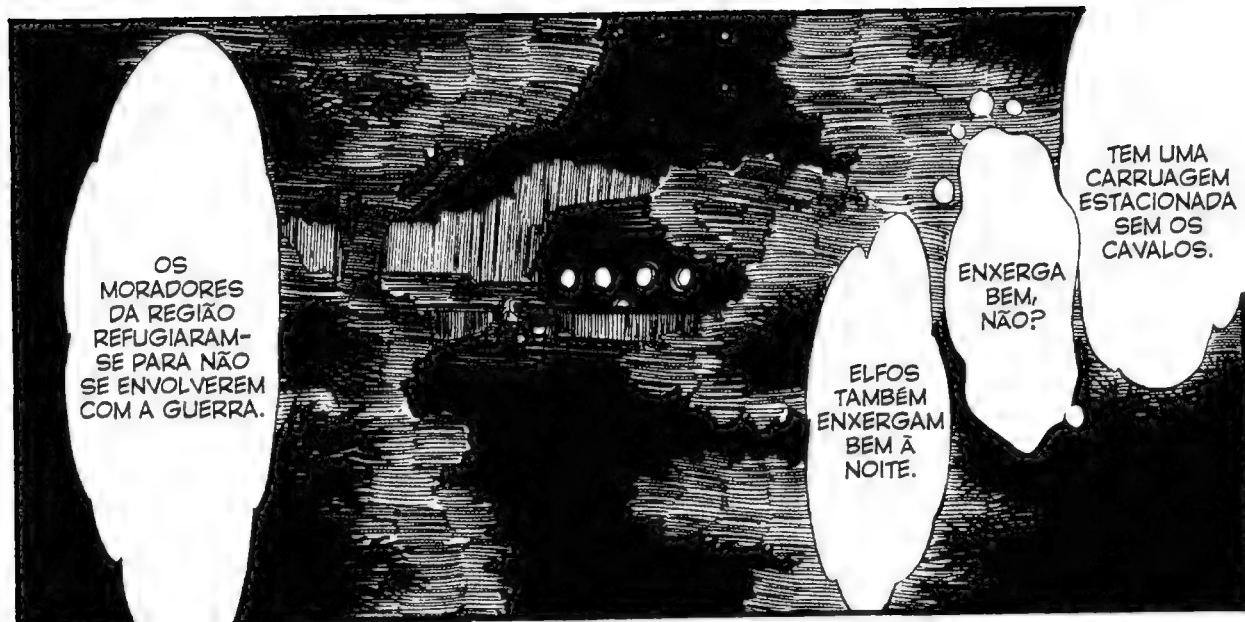
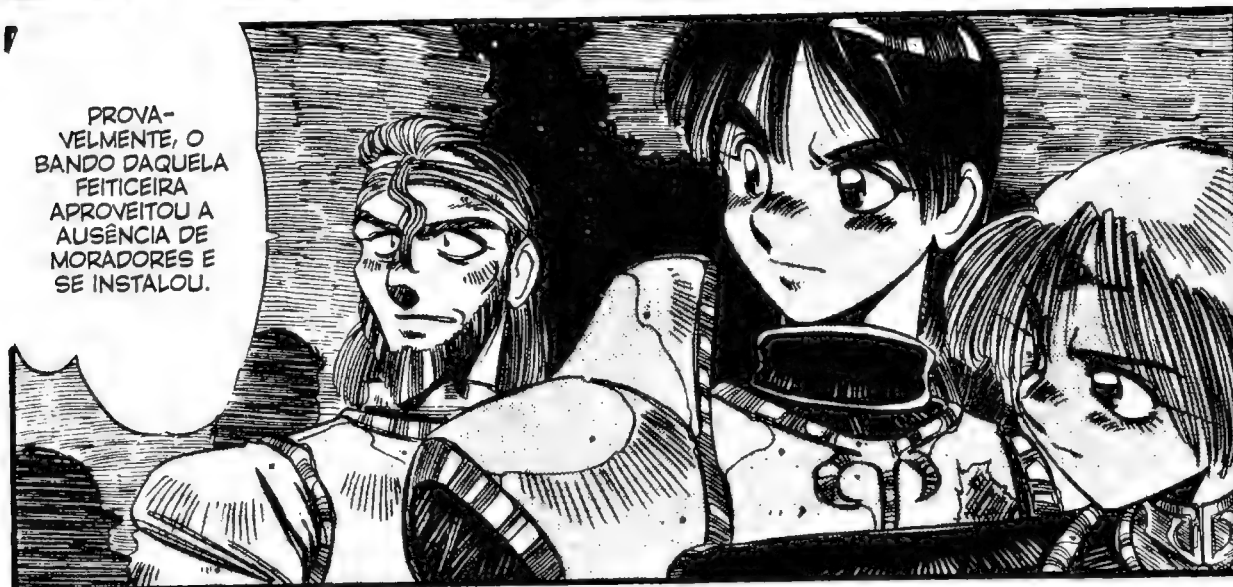
DIZER QUE AQUELA LÁ É UMA COMERCIANTE É UM DISPARATE...!

NÃO TEMOS PROVAS, MAS...
...DESCONFIAMOS DE QUE AQUELA MULHER É UMA FEITICEIRA DE MARMO.
CLANCH
NÃO PODEMOS FICAR AQUI, SEM FAZER NADA!
TEMOS QUE SALVAR A PRINCESA ANTES QUE...
...AQUELES MALDITOS CHEGUEM EM KANON!
É SÉRIO QUE PODE HAVER RECOMPENSA?
É CLARO!

NÃO É
ASSIM
...?
ISSO, SE
CONSEGUIR-
MOS RESGATÁ-
LA SÃ E
SALVA!
COM
TODA
CERTEZA,
NÓS
VAMOS...
...SAL-
VÁ-
LA!
OBRI-
GADO!

O ÚNICO JEITO É CONFIAR? PELO JEITO, EU TAMBÉM TÔ FICANDO CRÉDULO E BONDOSO...
COM ISSO, DÁ PARA ILUMINAR UM POUCO ONDE PISA.
SA
FUH
Seres que brilham e habitam dentro da luz...
Se reúnam e nos mostrem sua clari-dade!

...ES-
PERA!
Obrigada, podem partir...

O QUE FOI, DEED?
...Espíritos da luz.

VEJO AS LUZES...
...DE UM EDIFÍCIO.
HÃ?

QUANTO SERÁ QUE FALTA PARA ALCANÇÁ-LOS?
DEVEMOS ESTAR PERTO...
TCHACK

TEM UMA CARRUAGEM ESTACIONADA SEM OS CAVALOS.
ENXERGA BEM, NÃO?
ELFOS TAMBÉM ENXERGAM BEM À NOITE.
OS MORADORES DA REGIÃO REFUGIARAM-SE PARA NÃO SE ENVOLVEREM COM A GUERRA.

PROVAVELMENTE, O BANDO DAQUELA FEITICEIRA APROVEITOU A AUSÊNCIA DE MORADORES E SE INSTALOU.

O QUE FAREMOS, SENHOR CAVALEIRO?
TCHACK
NÃO HÁ NECESSIDADE DE ARDIL.
PODEMOS FAZER UM ATAQUE-SURPRESA, JÁ QUE ELES NÃO IMAGINAM QUE FORAM SEGUIDOS. SE INVADIRMOS DE UMA VEZ, A POSSIBILIDADE DE VITÓRIA EXISTE.

WHUIIIM
ブルッ!ヒヒィン

INVA-SO-RES?!
SERIAM SOLDA-DOS DE VALIS?!

CLANG
TCHACK
CLANCH
カキンッ
ザチャ

EU E DEED DAMOS CONTA DOS VIGIAS!!
O SENHOR E GHIM VÃO PARA O ANDAR SUPERIOR!
SIM!
TSC!

CLANCH
!

BLAM!

AAAAH!!!

É UM DAQUELES SOLDADOS DE VALIS?
BAT!
Ó elemento que dá forma a tudo no mundo...
...Lembre-se de vosso formato original!!

Empresto a força do grande mana...
BRUM
...Para decompor seu corpo ao elemento primordial!

BAM
!

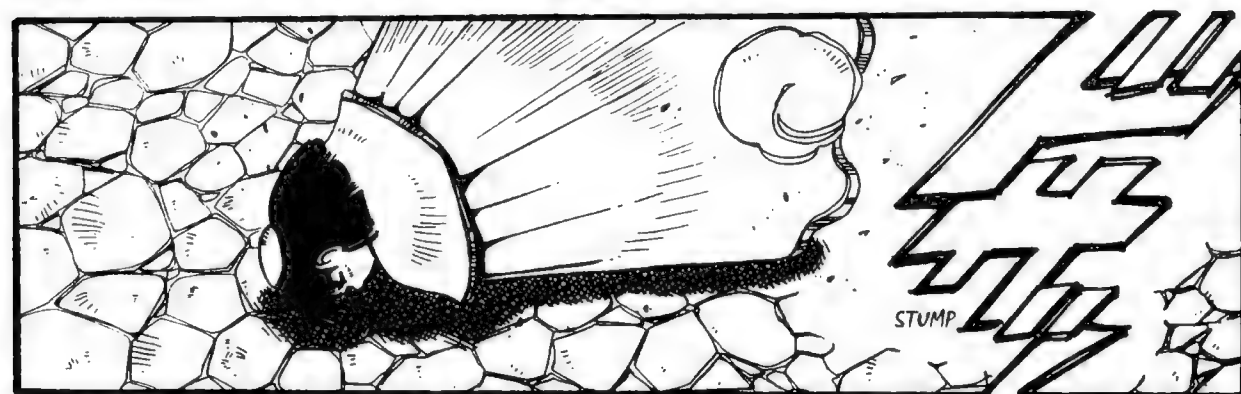
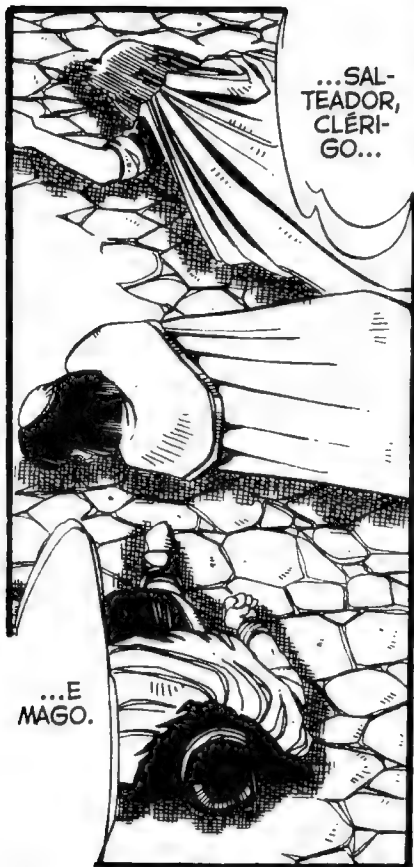
!
VAAP
STUMP
VOCE É...
...LEYRIA ...?!
VUAAAAP

FWAAAAH
OH, NÃO! É UMA NÉVOA DO SONO!
CLANG
GH...

Altíssimo Pharis, deus da luz...
...Livre-me desse sono...
...Amaldiçoado...!!
STUMP

ANÃO
...

...GUERREIRO... ELFA...
KYU

...SALTEADOR, CLÉRIGO...
...E MAGO.

É UMA COMBINAÇÃO ESTRANHA...
...MAS ...ATÉ QUE SÃO HÁBEIS.
PARECE QUE SÃO APENAS AVENTUREIROS...
TALVEZ SEJA MELHOR... AO INVÉS DE MATÁ-LOS, TÊ-LOS VIVOS.
PODEM SER ÚTEIS EM UM FUTURO PRÓXIMO.

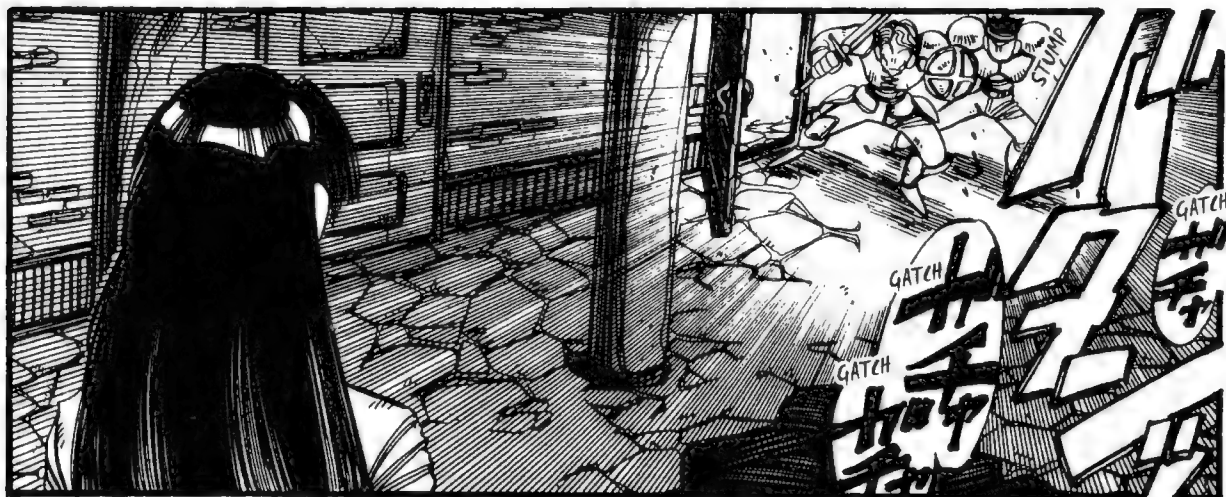
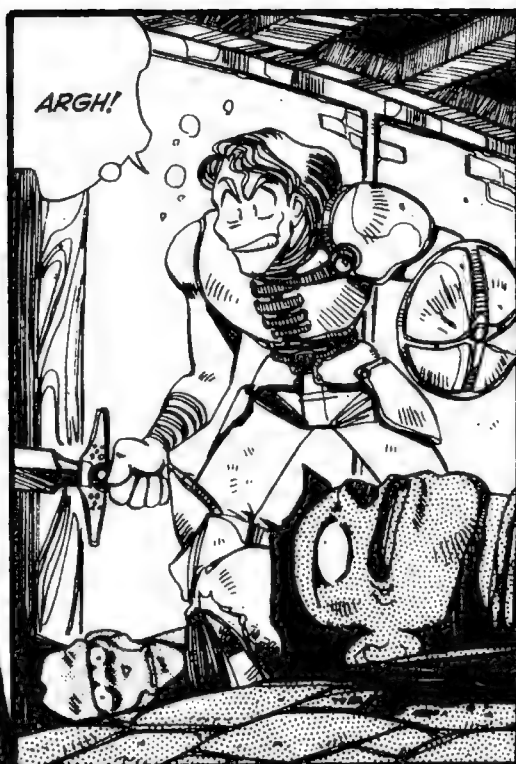
STUMP
GATCH
GATCH
GATCH

ARGH!

BELOS SOLDADOS MERCENÁRIOS...

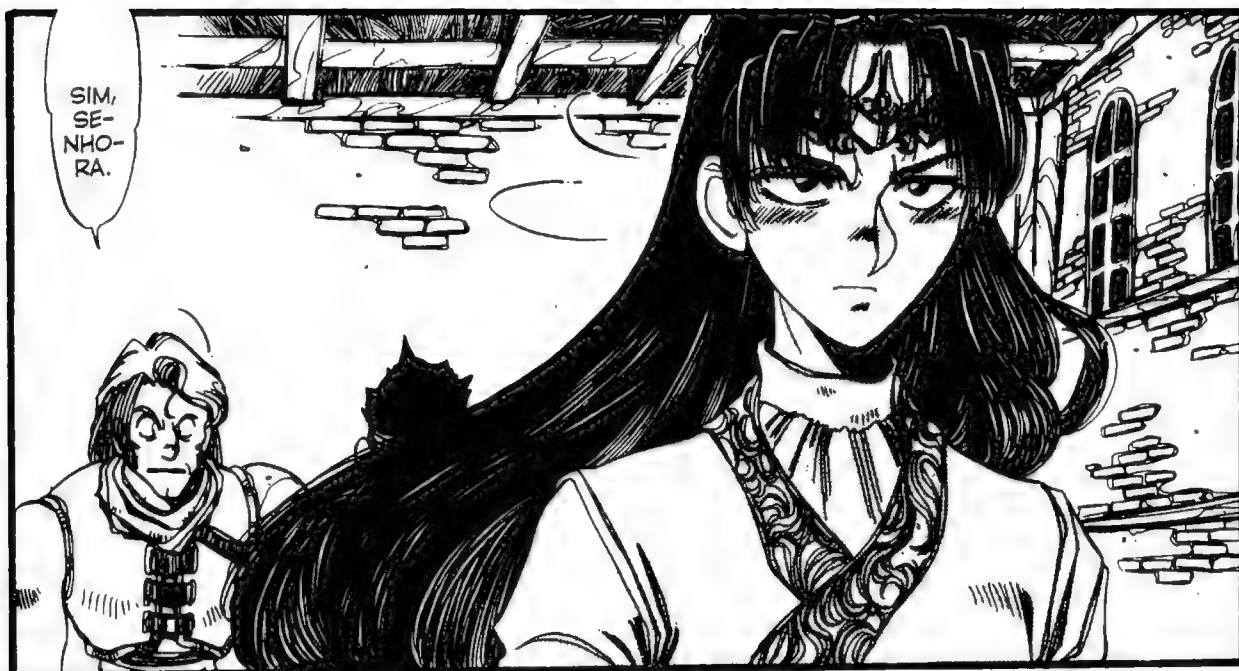
QUANDO SÃO MAIS NECESSÁRIOS, NÃO CORRESPONDEM ÀS EXPECTATIVAS.

SE EU DEMORASSE UM POUCO MAIS PARA ACORDAR...

...VOCÊS TAMBÉM ESTARIAM ASSIM.

ESTÃO SOB O EFEITO DE UMA MAGIA DE SONO.
MAS ELES VÃO DESPERTAR EM BREVE.
A SENHORA... VAI DEIXÁ-LOS VIVOS?

VOU LACRAR A PORTA DO QUARTO COM MAGIA.
A PORTA FICARÁ TRANCADA TAL QUAL UM COFRE INTRANS-PONÍVEL.
MESMO QUE ACORDEM, NADA PODERÃO FAZER.

S-SIM...

NEM PRECISO DIZER QUE NÃO É PARA...
..UTILIZAREM O QUARTO ADJACENTE AO DE FIANNA, CERTO?
TAMBÉM MANTENHAM AS ARMAS EM UM LOCAL SEPARADO.
ENTEN-DERAM?

...COMO DIZ A MENSAGEM QUE RECEBI...
APESAR DO REI KADMOS VII AINDA ESTAR VIVO...
...ALLANIA NÃO ENTROU EM GUERRA, MESMO DEPOIS...
...QUE MARMO INVADIU KANON.
PORTANTO, NÃO SERÁ OBSTÁCULO PARA O AVANÇO DE MARMO.
O PROBLEMA AGORA É A TROPA DE CAVALEIROS PALADINOS DE VALIS.
TENDO A PRINCESA FIANNA COMO REFÉM, OS CAVALEIROS PALADINOS...
...NÃO PODERÃO ATACAR COM FORÇA TOTAL.
ASSIM, TEREMOS LARGA VANTAGEM NA LUTA CONTRA VALIS.

MAS ISSO, SOMENTE SE EU CONSEGUIR CONDUZIR A PRINCESA.
EU PRECISO CHEGAR EM KANON E ARRANJAR ESCOLTA PARA ELA.
SE ESSES ELEMENTOS TIVESSEM SABEDORIA PARA COMPREENDER O QUE VERDADEIRAMENTE ME MOTIVA...
...SERIAM ALIADOS DE CONFIANÇA! MAS...
...ASSIM, REPENTINAMENTE...
...É QUERER DEMAIS.

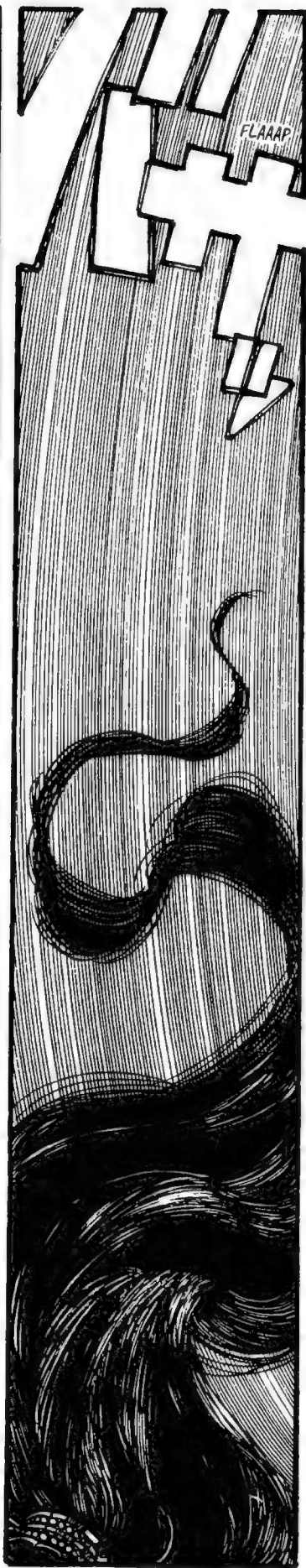
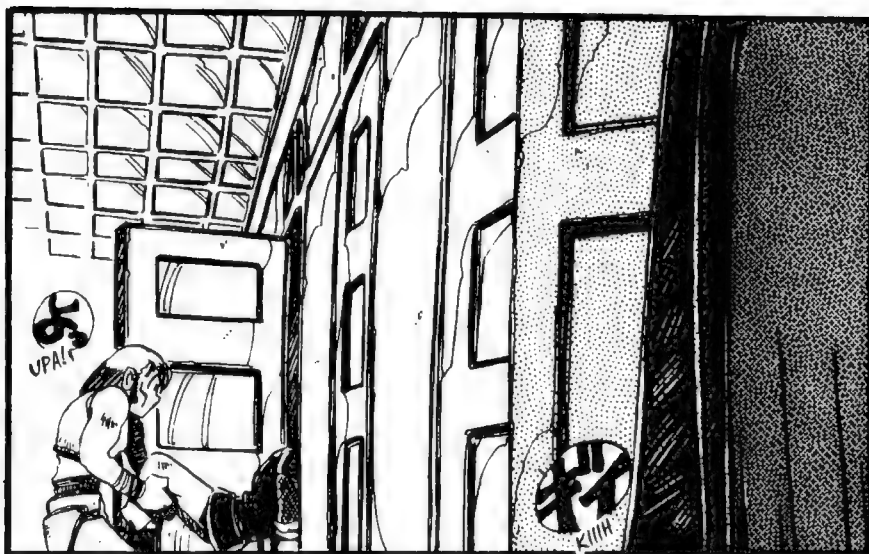
HM!
BLAM

UPA!!
KIIIH

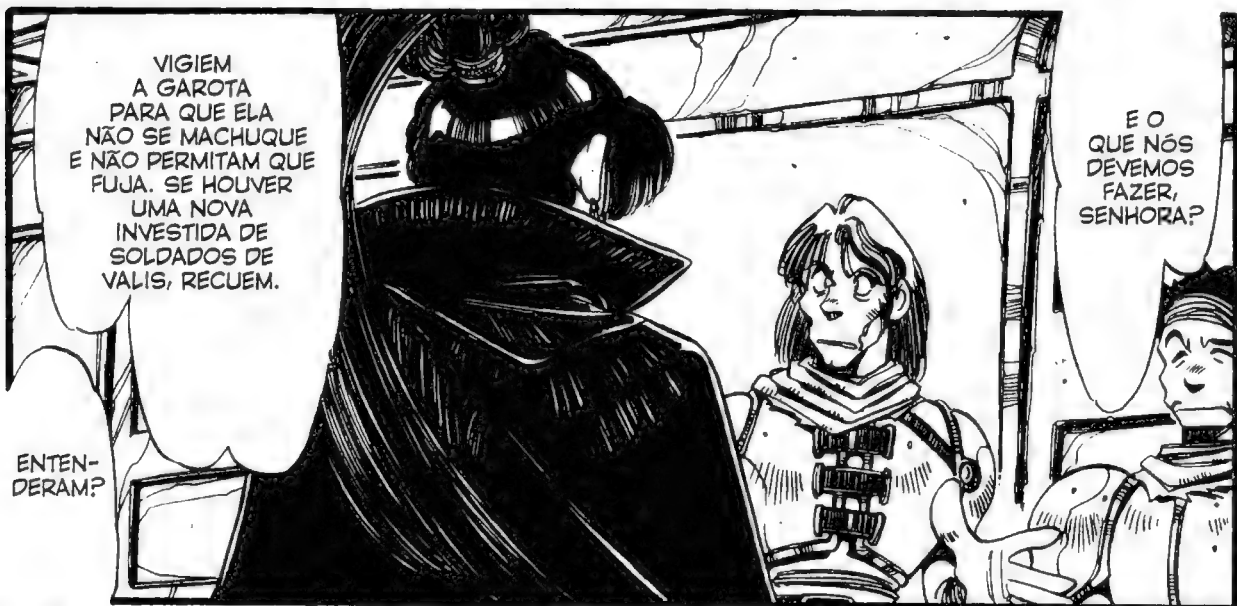
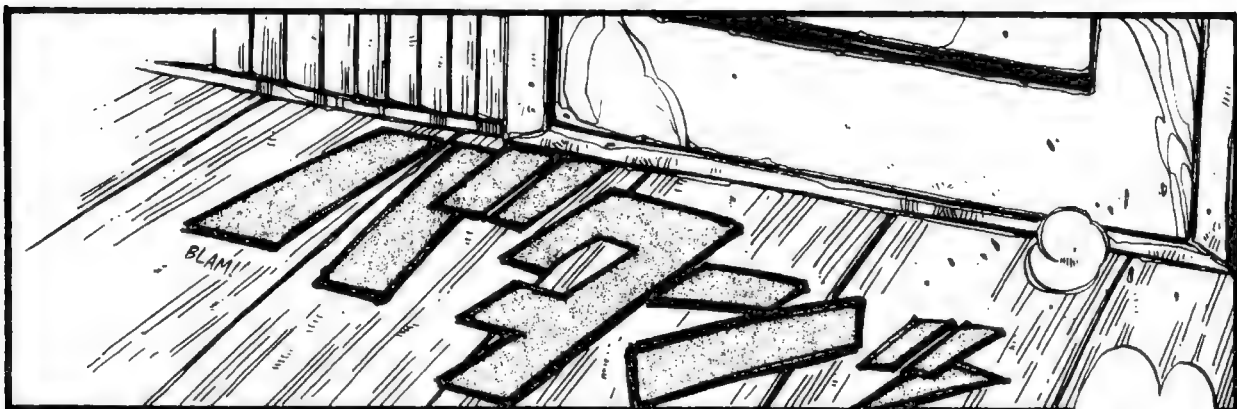
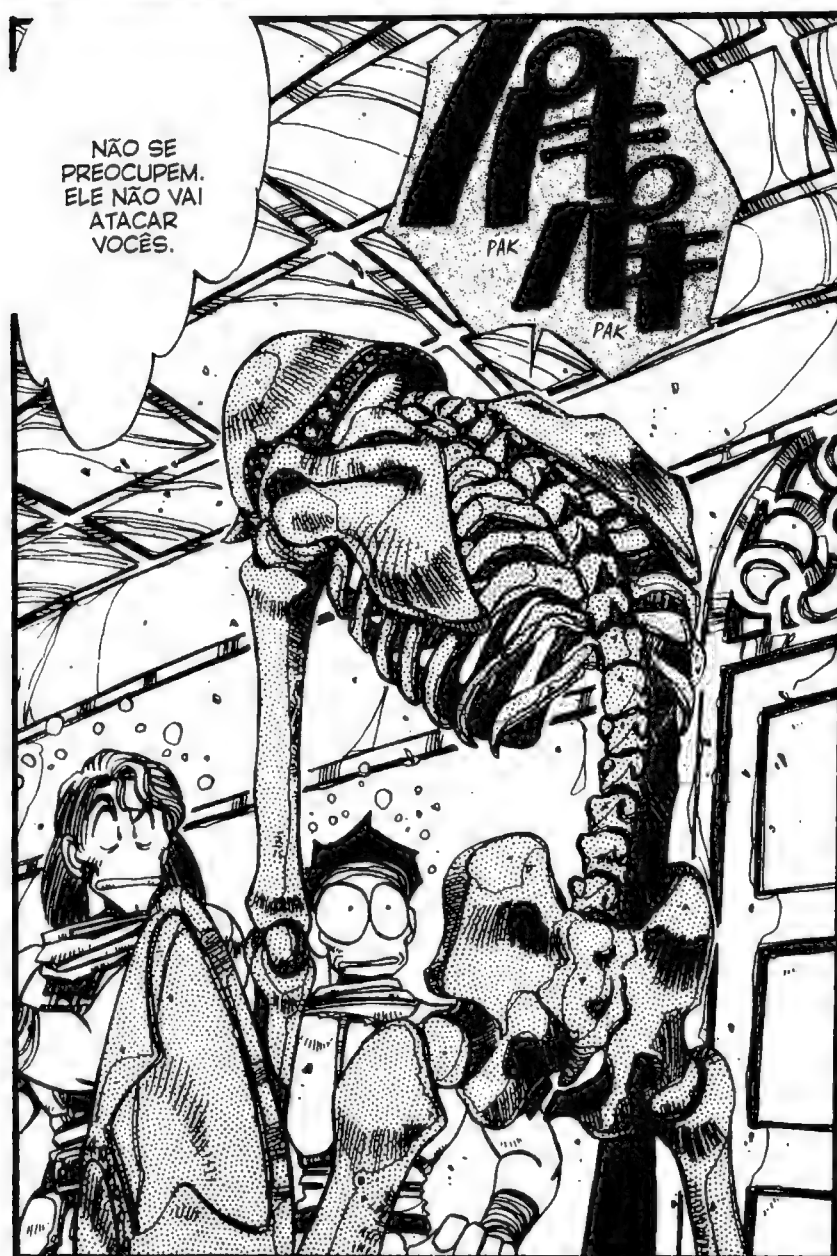
FLAAAP

SENHORA KARLA!!

AONDE... A SENHORA VAI?
KIIIH

EU VOU ATÉ KANON, PROVIDENCIAR UMA ESCOLTA, E RETORNO EM SEGUIDA.

SIM, SE-NHO-RA...
...MAS O QUE DEVE-MOS FAZER?
EU NÃO VOU DEMO-RAR.
NOSSO OBJETIVO É LEVAR A GAROTA A SALVO PARA KANON.

CARRE-GARAM TODOS?
SIM.
AFASTEM-SE! VOU LACRAR A PORTA.

Esta porta torna-se rocha e, tal como aço, não se romperá com força alguma.
Só abrirá quando determinada palavra-chave for proferida...
GUIIII...

BLAM!

VIGIEM A GAROTA PARA QUE ELA NÃO SE MACHUQUE E NÃO PERMITAM QUE FUJA. SE HOUVER UMA NOVA INVESTIDA DE SOLDADOS DE VALIS, RECUEM.
ENTENDERAM?
E O QUE NÓS DEVEMOS FAZER, SENHORA?

PORÉM, CASO SE AFASTEM DESTE EDIFÍCIO POR QUALQUER OUTRO MOTIVO, OU SE ACONTECER ALGO COM A GAROTA...

VOCÊS DOIS SOZINHOS NÃO PODERÃO FAZER NADA, NÃO É?

...VOCÊS JÁ SABEM, NÃO É?

AH... SIM, SENHORA!

PAK
PAK

NÃO SE PREOCUPEM. ELE NÃO VAI ATACAR VOCÊS.

POR VIA DAS DÚVIDAS, DEIXO O SEGREDO PARA ABRIR A PORTA.

VOCÊS DEVEM ENTOAR OS DIZERES "LA SU TA".

É SÓ DIZER ISSO E A PORTA SE ABRE.

COMPREENDERAM?

COMPREENDEMOS.

AGORA, EU VOU.

TOMEM CUIDADO.

....
SIM, SE-NHO-RA.
TUMP
TUMP
TUMP
"LA SU TA", ELA DISSE?
......

Que meu corpo e minha alma tornem-se vento...

VAAAP
...Pois terras distantes devemos percorrer!

BAM

BASH
SHUN

BOM DIA, DORMINHOCO.
VAP

HÃ? AH!!
PSIU! SILÊNCIO!
E A BRUXA?

ELA NÃO ESTÁ AQUI. FOI PARA KANON PARA RECRUTAR COMPARSAS.
MAS DEIXOU A PRINCESA E APENAS DOIS MERCENÁRIOS TOMANDO CONTA.

SÉRIO?
SIM! TEMOS CONDIÇÕES DE ESCAPAR, PORÉM EXISTE UMA ÚNICA COMPLICAÇÃO.

O GUER-
REIRO
PRESA DE
DRAGÃO...
...QUE
NOS
VIGIA DO
LADO DE
FORA DA
PORTA.
!

CO-
MO?
O QUE
ESTAVAM
DIZENDO
SOBRE
OS GUER-
REIROS
PRESA DE
DRAGÃO?
AH! ENFIM,
ACORDOU.

AGORA,
SÓ RESTA
O WOOD.

うーっす
OPA!

SE ESTAVA
ACORDADO,
PODIA DIZER
ALGUMA
COISA...

LUTAM MELHOR DO QUE MUITOS GUERREIROS.
O INSTITUTO DE MAGIA TAMBÉM UTILIZAVA ESSES GUERREIROS COMO GUARDAS.
É FORTE?
É VERDADEIRO.

FRUP FRUP
MAS... TEMOS QUE COMBATER.
NÃO PODEMOS FAZER NADA DESARMADOS.

TUNC

MAS SE O GUERREIRO LÁ FORA É APENAS OSSOS, ISTO AQUI NÃO PARECE SER MUITO ÚTIL...

O QUE ACHAM DISSO?

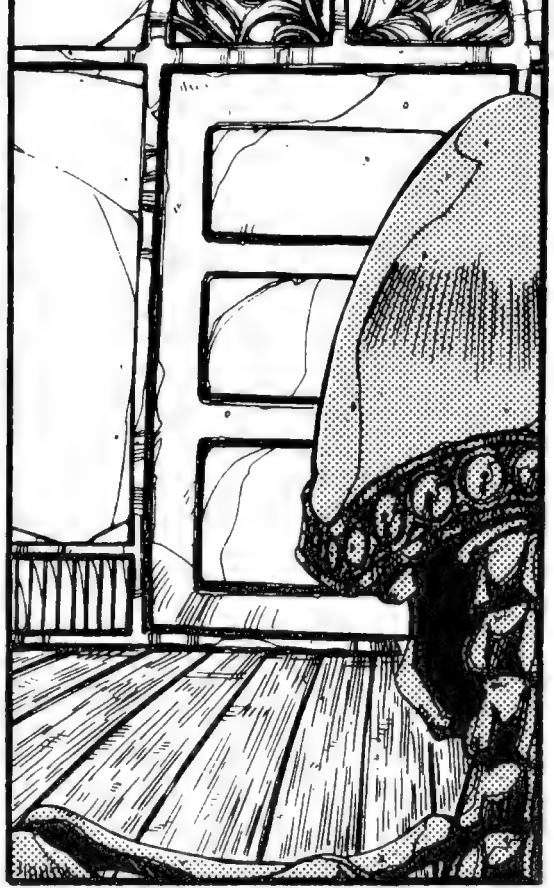
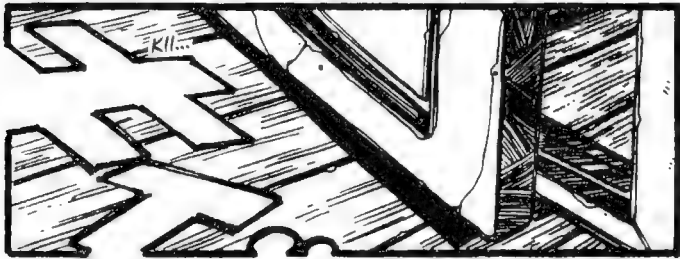
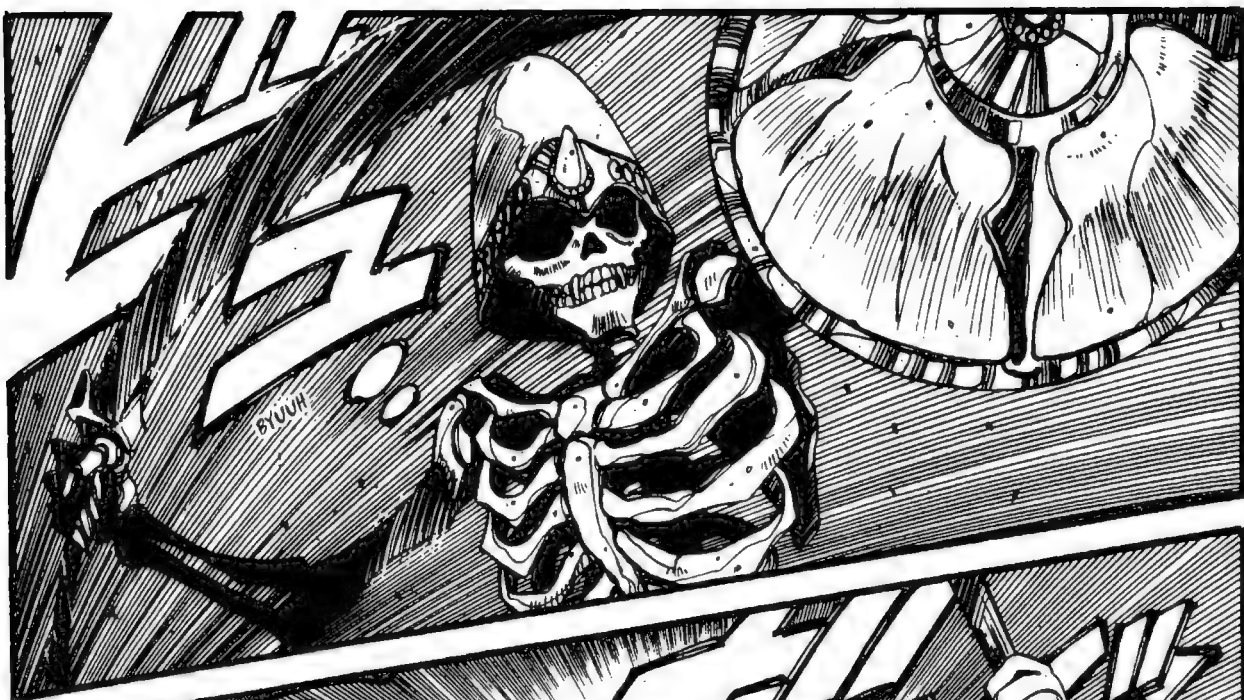
BAK
BAK
NÃO É GRANDE COISA, MAS DÁ PARA USAR COMO PORRETE.
MELHOR DO QUE NÃO TER NADA.

PASH
DEIXEM O GUERREIRO PRESA DE DRAGÃO COMIGO E COM GHIM!

La
su
ta.

KII...

DANSH

BYUUH
GASH
!
GARI

GAAM
BRAAK
GON
BREEK
EI, GHIM!! POR QUE ESTÁ PARADO?!
NÃO VAI APOIAR PARN?!

CALE-SE E OBSERVE! OS ANÃOS TÊM SUA PRÓPRIA MANEIRA DE LUTAR!!
NÃO ADIANTA SÓ BATER COM ISSO, QUE ELE NÃO CAI.
MAS TEM UM MEIO!!

PARN!! AGÜENTA FIRME!!

COM TODA CERTEZA HAVERÁ DESCUIDO!!

BYU
DROGA!
KAAN
PARN!!
!
GASH

DANSH

GUI
GUIH

DOKASH

TUUMP
GRAAM
CRAAAASH
BUUM

TCHAC
TSC
BAAM

OH! OS DORMINHOCOS APARECERAM.
BEM, ACHO QUE AGORA OS PÉS DA MESA NÃO SERVEM PARA MAIS NADA.

DEIXEM O RESTO POR MINHA CONTA!
PROCUREM NOSSAS ARMAS!

Ó espíritos de luz... venham a mim...
...e me auxiliem!!

!?

BUUF
DROGA! O QUE É ISSO?!

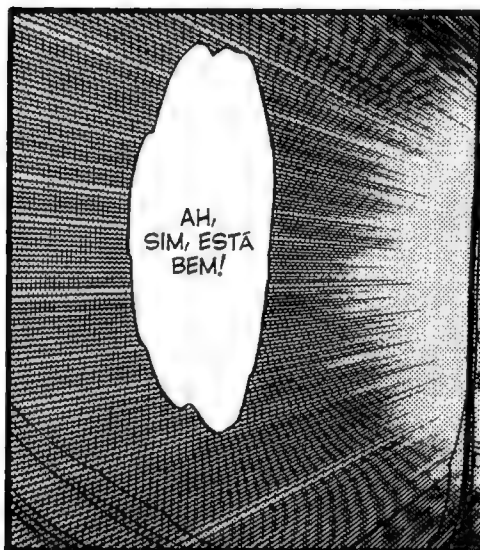
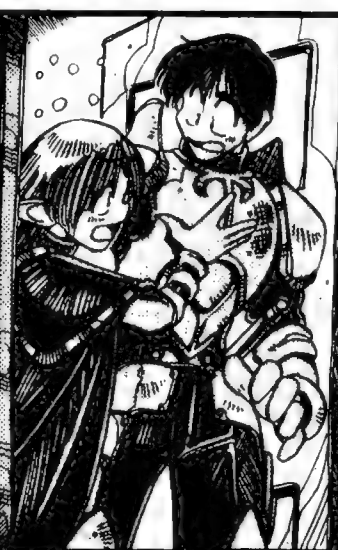
GWAH!
BAT
ZUSH!
VIUSH
GTASH
!

TCHIK
GRAAAM
TUMP
TCHACK

CLANG...
ZDOOMN
CLANG...
CLANG...
DEED?!
PEGA A SUA ESPADA...
KATI
OBRIGADA! TERMINEI AQUI.
VAMOS SALVAR A PRINCESA.

ガチャー!
TCHACK
ESTÁ TRANCADA À CHAVE.
WOOD!

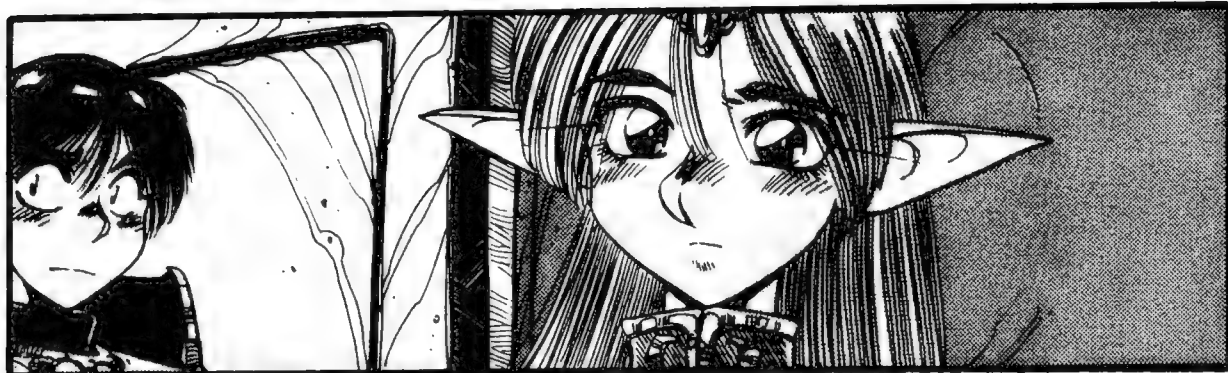
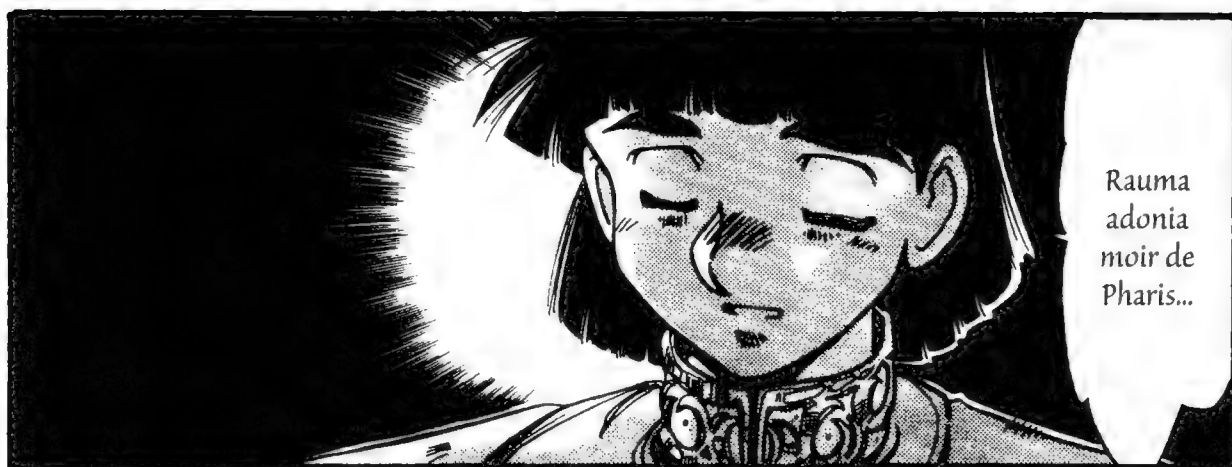
TÁ BOM, TÁ BOM!
NÃO TEM ARMADILHA.
カチャカチャ
TCHACK TCHIK TCHEK

ガチャ
CLANG
ギ
GUIIIH

ESPERA, PARN!
ESTE QUARTO ESTÁ SENDO OCUPADO POR UMA PRIN-CESA!
NÃO É UM LUGAR PARA SE ENTRAR REPENTI-NAMENTE!
AH, SIM, ESTÁ BEM!

NÃO SE PREOCUPE, PRINCESA.

EU ME CHAMO DEEDLIT, SOU UMA ELFA.

FIQUE TRANQÜILA, AGORA A SENHORITA ESTÁ A SALVO.

VIEMOS SALVAR A SENHORITA.

Rauma adonia moir de Pharis...

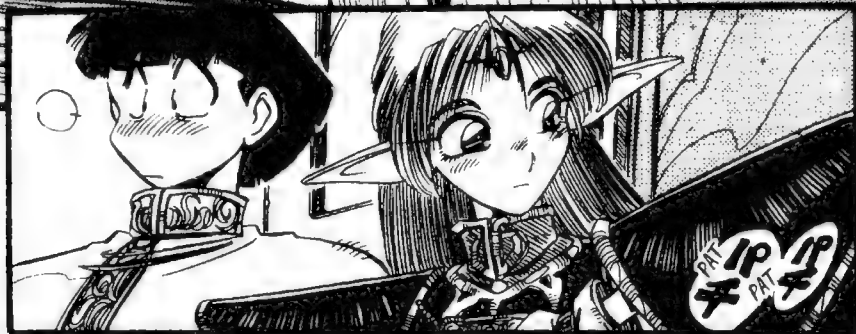
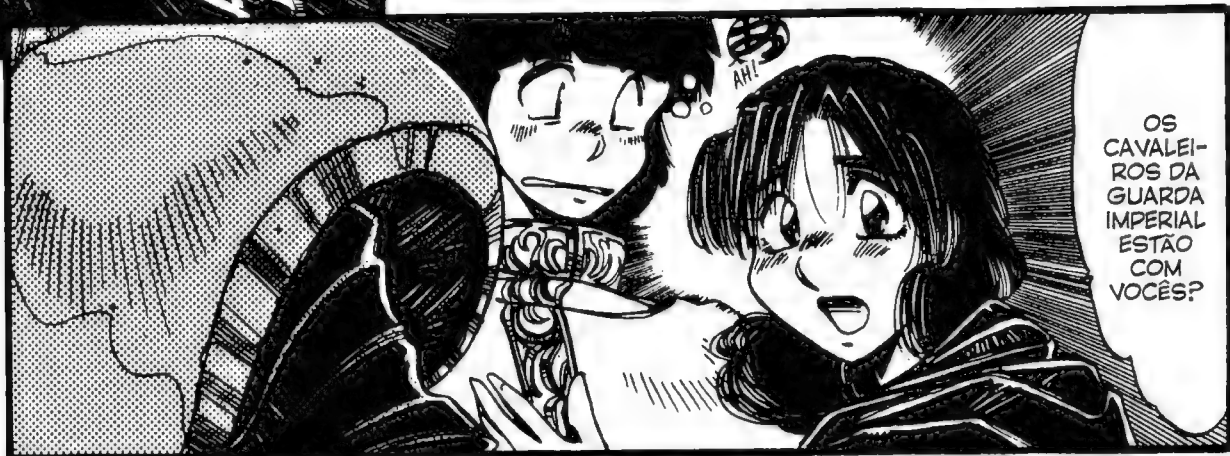
!
Moirosu... ram...

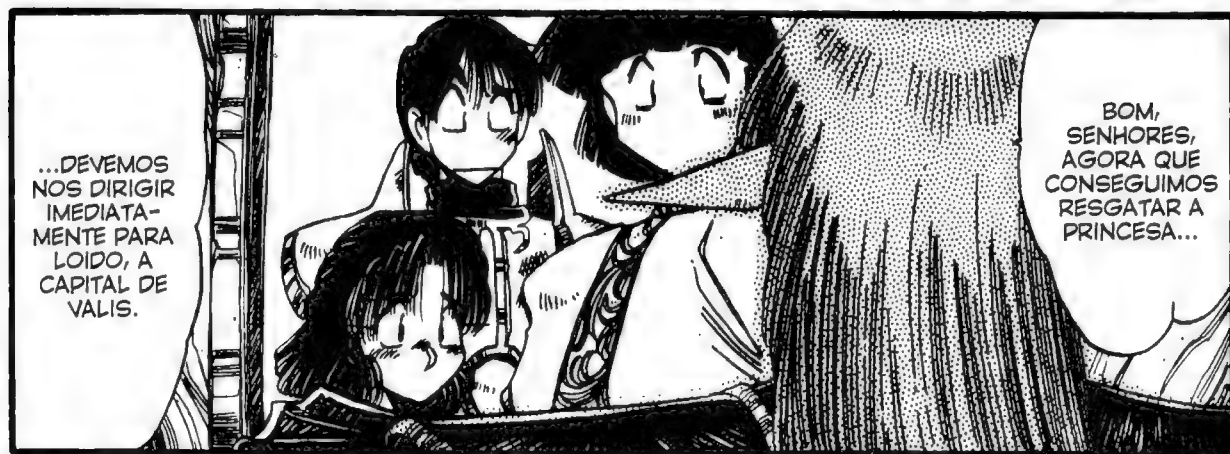
HÁ UM SACERDOTE DE PHARIS ENTRE VOCÊS?
AINDA SOU APENAS UM CLÉRIGO, ALTEZA.

PODE VIR ATÉ AQUI?

TUM
AH!
PAT PAT

ESTÁ TUDO BEM...

...FIQUE TRANQÜILA...

SOUBEMOS DO OCORRIDO POR UM CAVALEIRO PALADINO DA GUARDA IMPERIAL.
NÃO SE MACHUCOU?

OS CAVALEIROS DA GUARDA IMPERIAL ESTÃO COM VOCÊS?
AH!

NÃO, ALTEZA... A GUARDA IMPERIAL NÃO ESTÁ AQUI...
...ELES DEVEM ESTAR NA FRONTEIRA DE KANON...
...PROCURANDO PELA SENHORITA.

BOM, SENHORES, AGORA QUE CONSEGUIMOS RESGATAR A PRINCESA...
...DEVEMOS NOS DIRIGIR IMEDIATAMENTE PARA LOIDO, A CAPITAL DE VALIS.

É MELHOR PARTIRMOS IMEDIA-TAMENTE.
NÃO SABEMOS QUANDO AQUELA FEITICEIRA...
...VAI VOLTAR.

MAS QUE CANSEIRA!

DE NOVO VIAGEM NOTURNA EM RITMO MILITAR...

SE NÃO QUISER, PODE FICAR DORMINDO AQUI.

SE ACHA MAIS INTERESSANTE SER MASSACRADO PELA FEITICEIRA.

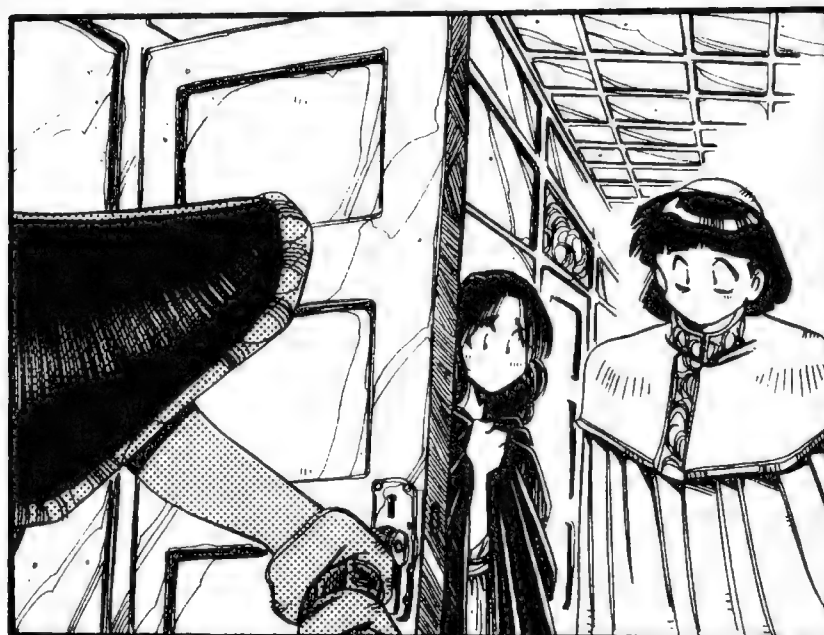
CRISH CRISH

A GENTE TAVA DORMINDO ATÉ AGORA!

QUEM DISSE QUE TÔ COM SONO?

POR QUE AQUELA FEITICEIRA NÃO NOS MATOU?
ACHOU QUE NÃO VALIA A PENA?
OU...
...AQUELA FEITI-CEIRA, REAL-MEN-TE...
EI, GHIM, O QUE ACONTE-CEU?
HM?
AH, NÃO!
NÃO É NADA!
NÃO É NADA, MESMO.

ENTÃO, NÓS VAMOS PREPARAR A CARRUAGEM.
E EU...?

VOSSA ALTEZA TAMBÉM DEVE SE PREPARAR PARA A VIAGEM.
POR FAVOR, APRESSE-SE.

EN-TÃO...

AGORA
...
...SÓ ME
RESTA
CONTAR
COM
ELES.
FRUUP
AH!
VERMEEEELHA!

VOCÊ MENTIU, DEED.

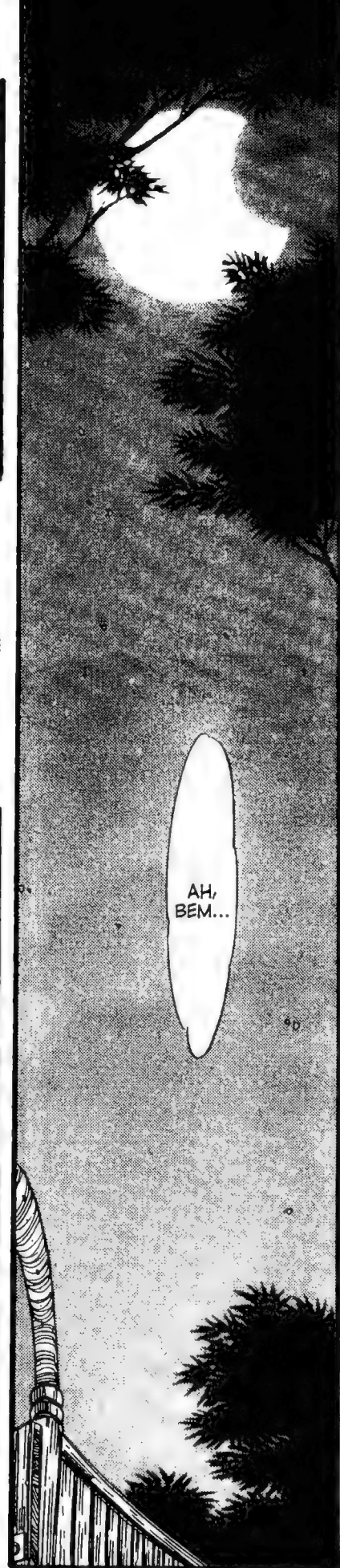
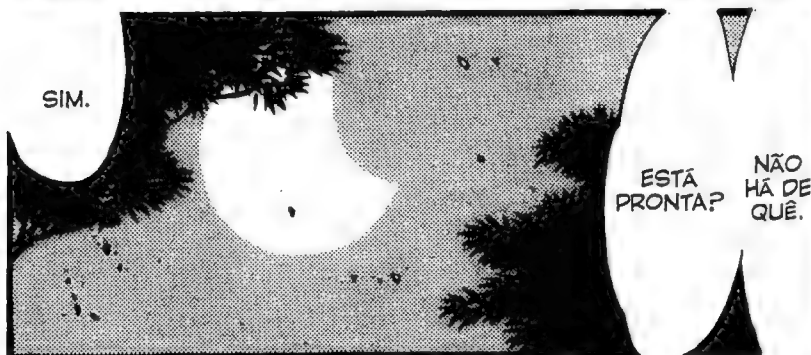
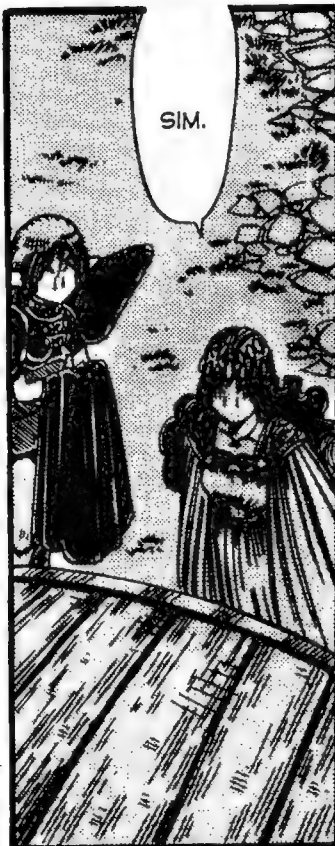
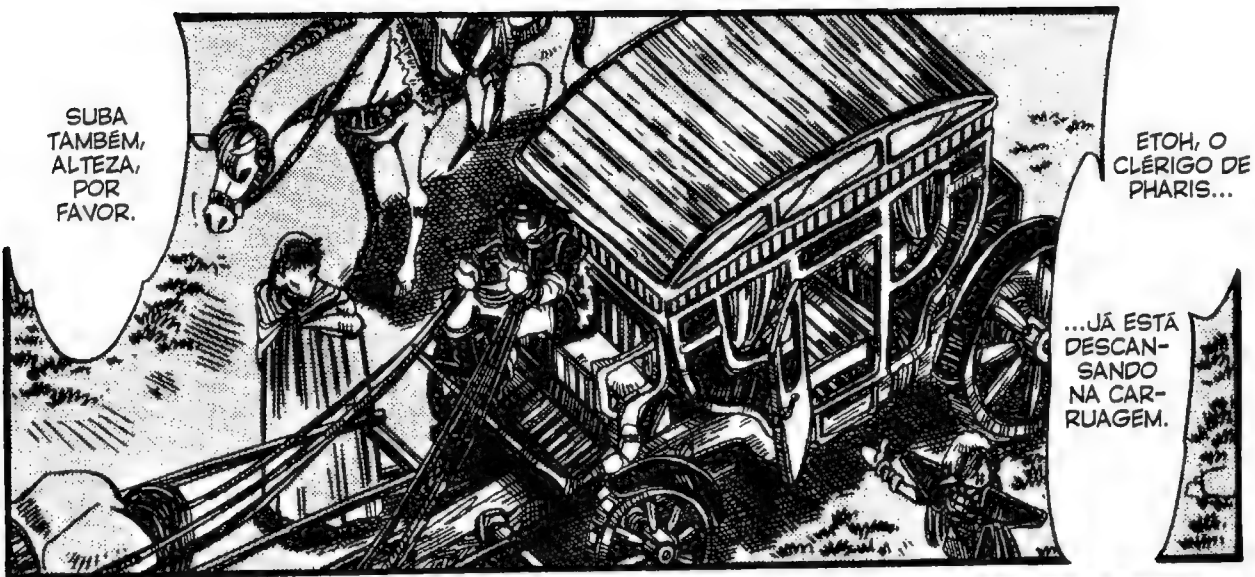
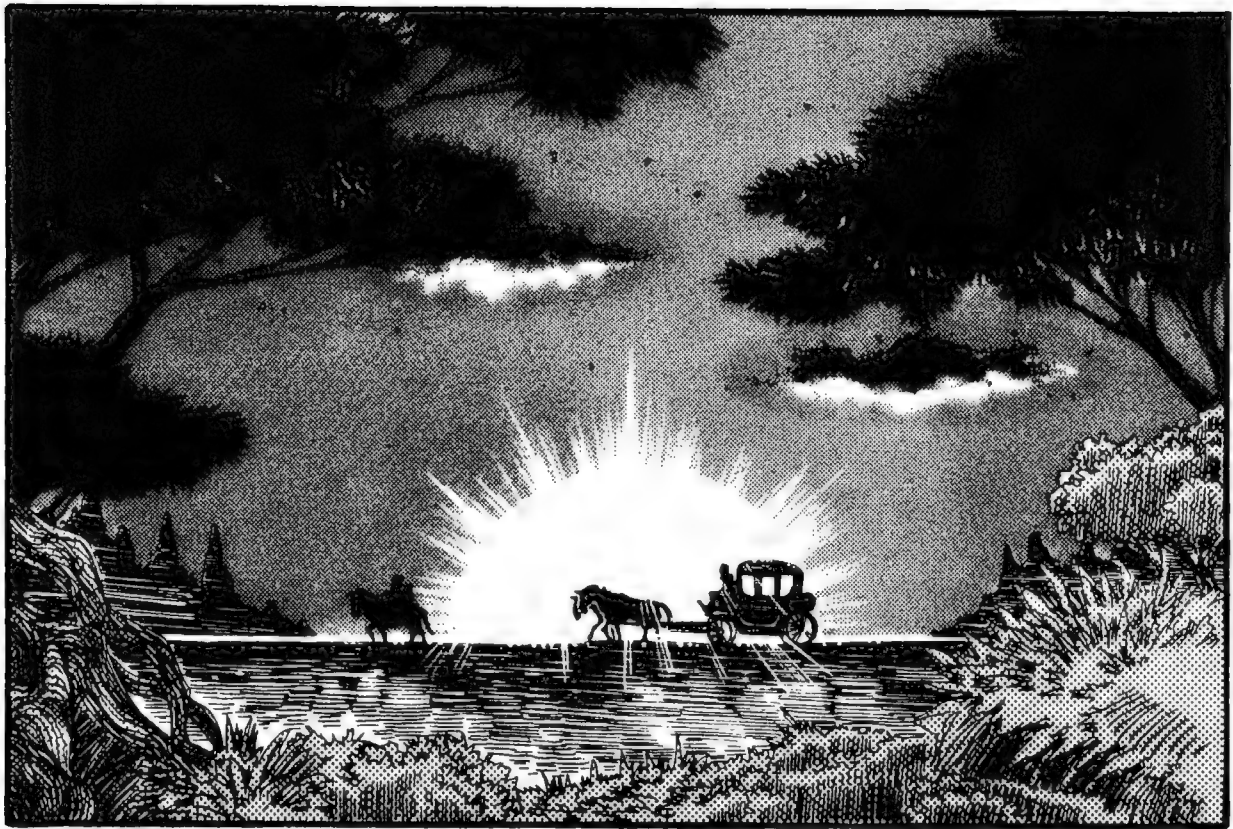
"SUA GUARDA IMPERIAL FOI MASSACRADA."

NÃO ACHA ME-LHOR...
...COMUNICAR ISSO DEPOIS QUE CONSE-GUIRMOS FUGIR DA FEITICEIRA?
NÃO GOSTO DE MENTIR, MAS O QUE VOCÊ ACHA?

ELA É A PRISIONEIRA DE UMA FEITICEIRA PODEROSA...
...E SUA EQUIPE DE RESGATE É UM GRUPO ESTRANHO, FORMADO POR PESSOAS DE TODO TIPO.
NÃO PRECI-SAMOS DEIXÁ-LA AINDA MAIS INSE-GURA, NÃO ACHA?

TEM RAZÃO, ME DESCUL-PE... POSSO AJUDAR EM MAIS ALGUMA COISA?
SIM, POR FAVOR...
...SUBA NA CARRUAGEM E DURMA TRANQÜILO!

HÃ?
MAS ...
...VOCÊ CAMINHOU MUITO HOJE E REALIZOU MAGIA VÁRIAS VEZES.

POR ESTAR CANSADO, ACABA FALANDO MAIS QUE O NECESSÁRIO EM MOMENTOS DELICADOS. PARA MIM, VOCÊ ESTÁ TÃO ABATIDO QUANTO UM DOENTE TERMINAL!
ENTÃO, AGORA, APENAS DESCAN-SE.

......!
EN-TENDI.

ASSIM É MELHOR!

AH, BEM...

OBRIGADA POR ME EMPRESTAR...
...O SEU MANTO.

NÃO HÁ DE QUÊ.
ESTÁ PRONTA?
SIM.

ETOH, O CLÉRIGO DE PHARIS...
...JÁ ESTÁ DESCAN-SANDO NA CAR-RUAGEM.
SUBA TAMBÉM, ALTEZA, POR FAVOR.

SIM.

EI... PARN!
PARN!!
KOK

AH!

MAIS FIRMEZA, BOBA-LHÃO!!
VAI ACABAR CAINDO DO CAVALO!!

HÃ? HM?!

É VERDADE...

SE FOSSE POSSÍVEL DESCANSARMOS DURANTE TODO O DIA...

...À SOMBRA DE UMA GRANDE ÁRVORE E PARTIRMOS NO FINAL DA TARDE...

MAS NÃO VAI SER POSSÍVEL...

...UMA FOLGA COMO ESSA!

GROOOOH
GH...
CLANG
ガシャ

ATÉ AQUI CONSEGUIMOS CHEGAR SÃOS E SALVOS.

MAS ISSO NÃO SIGNIFICA QUE ESTAMOS LIVRES DA FEITICEIRA.
É PERIGOSO DESCANSAR POR UM TEMPO MUITO LONGO.
PELO MENOS, ATÉ ENCONTRARMOS UMA TROPA MAIOR DE VALIS.

ENTÃO, OS DOIS QUE ESTÃO MAIS CANSADOS PODEM DORMIR...
...DENTRO DA CARRUAGEM.

TUDO BEM MESMO?
SIM.

ENTÃO, DESTA VEZ EU CONDUZO.
OS DEMAIS...

EU NÃO GOSTO DE VIAJAR APERTADO.
VOU AO LADO DO ETOH.

ENTÃO, EU VOU A CAVALO.
VOCÊ NÃO CABE AO LADO DO WOOD?
QUÊ? NÃO CABEM TRÊS NO LUGAR DO CONDUTOR!

ENTÃO, VOCÊ VAI TER QUE IR ATRÁS DE MIM NO CAVALO.
MAS, SE AGARRAR EM MIM...
...EU TE DERRUBO DO CAVALO, HEIN?

SENTEI ATRÁS DE PARN E ME ACOSTUMEI, MAS...
...NÃO DÁ PARA SABER O QUE PODE ACONTECER. HM... TOMAREI CUIDADO.

UÉ?

HM?
O QUE
FOI?

NÃO...
NÃO É
NADA,
NÃO.
ACHEI
QUE ELE IA
SOLTAR ALGUMA
INFÂMIA NA
SEQÜÊNCIA...
"NÃO
TOCARIA
NUMA ELFA
NEM QUE ME
PAGASSEM!"
OU ALGO
ASSIM.

PAF
PAF
ENTÃO, ESTÁ
DECIDIDO.
PARN E SLAYN
VÃO PARA A
CARRUAGEM.
VOCÊ
CUIDA DO
PARN.
SIM.

BRURUF
HM...
!?
A ARMADURA DESSE HOMEM...
...PARECE MUITO COM A ARMADURA DOS CAVALEIROS PALADINOS!

RECOMPENSA DA FAMÍLIA REAL DE VALIS...
HM... NÃO DEVE SER POUCA COISA.

DEVE SER UMA FORTUNA QUE NÃO SE VÊ FÁCIL POR AÍ.
POUPO ESSE DINHEIRO, ENTRO PARA A GUILDA...
...E PEÇO PARA ADMINISTRAR ALGUMA FILIAL?
ESPERA AÍ... QUE TAL TER A MINHA PRÓPRIA POUSADA?
POSSO LARGAR DE VEZ A VIDA DE SALTEADOR.
!
NÃO, NÃO POSSO FANTASIAR SONHOS VAGOS.
NÃO DÁ PRA COMPENSAR OS VINTE ANOS QUE PERDI NA PRISÃO DE ARAN.
PRECISA SER ALGO MAIOR...
...BEM MAIOR...
...ALGO QUE PODE VIRAR O MUNDO DO AVESSO...
WOOD...?
WOOD!!

OI? DESCUL-PE!
QUE FOI, ETOH?
AQUILO.

O QUE ACHA QUE É?

ESTÁ LONGE, NÃO DÁ PARA VER DIREITO...
...MAS AQUILO PARECE UM PÁS-SARO.
SERÁ QUE É SÓ UM SIMPLES PÁSSA-RO?

?
AH, ESTOU VENDO. É AQUELE PONTO PRETO.

—?
O QUE QUER DIZER?
PARECE QUE NÃO ESTÁ SAINDO DO LUGAR, MAS, NO ENTANTO, PARECE AUMENTAR O TAMANHO.
EI! AGORA PARECE ESTAR VINDO DIRETO PARA CÁ!

E AQUELE TAMANHO DEFINITIVAMENTE NÃO É NORMAL!
VAMOS ACORDAR SLAYN E PARN!!

NÃO VAI ME DIZER QUE É UM DRAGÃO?
SLAYN, PARN! ACORDEM! PODEMOS PRECISAR DE VOCÊS!
BAM
BAM

GASH
OOOPA! OPA!
BRURU

DEED! GHIM!

ENTEN-
DI.

HM?

O QUE ACONTE-CEU?

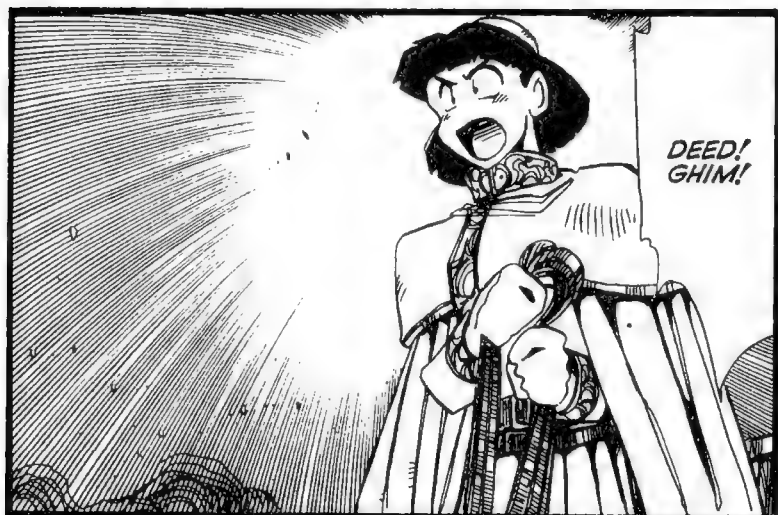
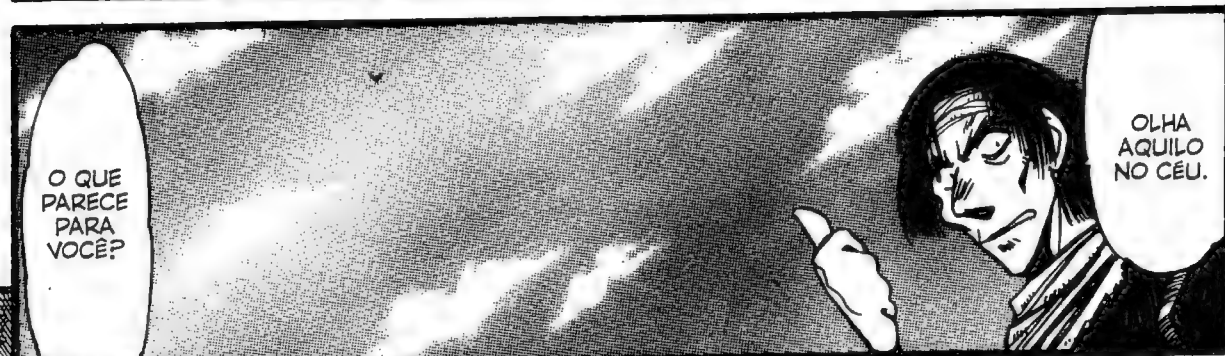
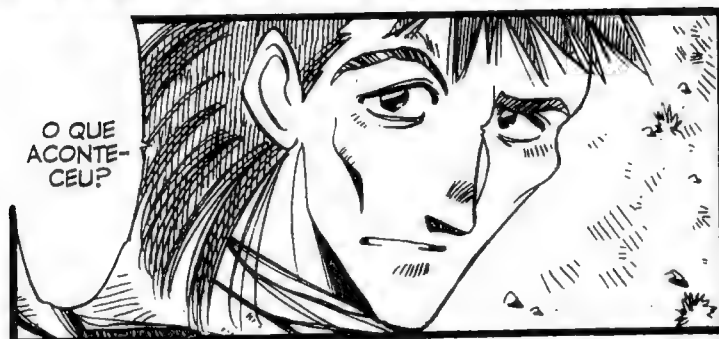
OLHA AQUILO NO CÉU.
O QUE PARECE PARA VOCÊ?

Ó GRANDE MANA, ORIGEM DE TODO PODER MÁGICO...
FAÇA MORADA EM MIM E PERMI-TA-ME A CLARIVI-DÊNCIA...
......

AQUILO É...
KI!

COMO PODE?!

AQUELE É O PÁSSARO ROCA!

FLAAAP

É A LENDÁRIA AVE GIGANTE!!

ELE SE TORNOU RARO ATÉ MESMO NO DESERTO A LESTE DE FLAIM...!

GOO...

ドォン……!!
DOOOON!!
チャリッ
TCHACK...
AAARGH!!
ビュオオー
KIIIIIIIH...
ビュッ

DROGA! ENTROU AREIA NO MEU OLHO!!

FLAAAP...

APENAS VOLTOU À APARÊNCIA ORIGINAL.

SE BEM QUE...

...AQUELA TAMBÉM PODE NÃO SER A APARÊNCIA VERDADEIRA.

"HÁ QUANTO TEMPO"...
...É UMA PENA QUE NÃO TENHA PASSADO TEMPO SUFICIENTE PARA DIZER ISSO.

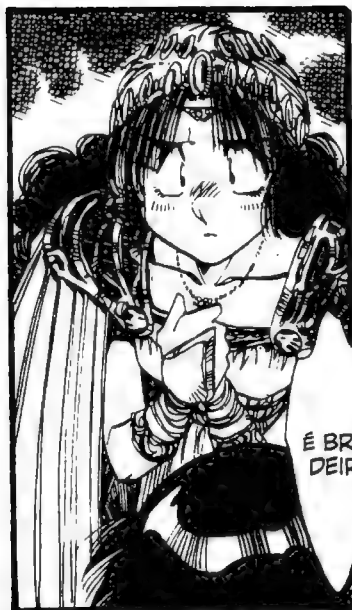
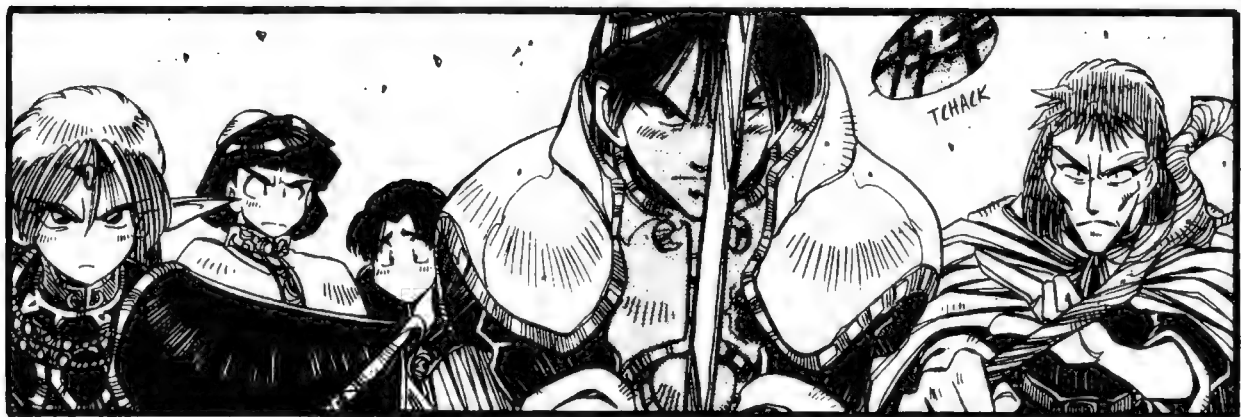
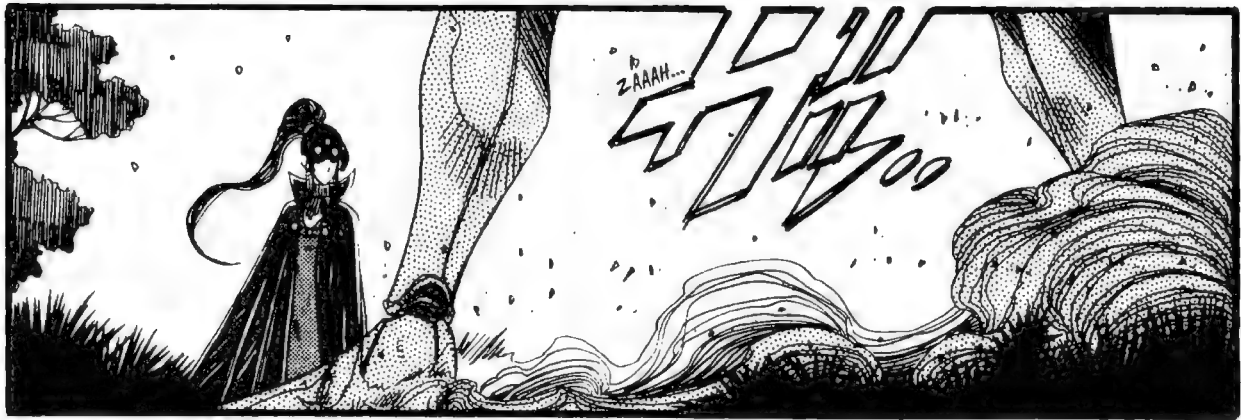
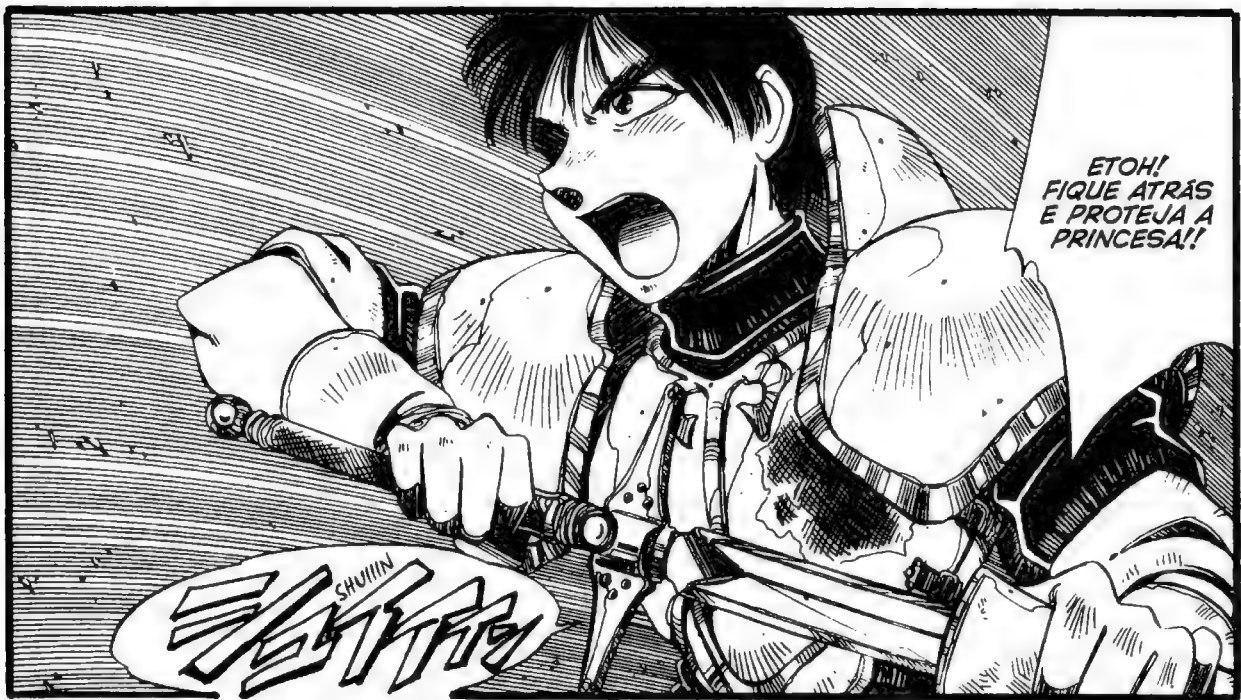
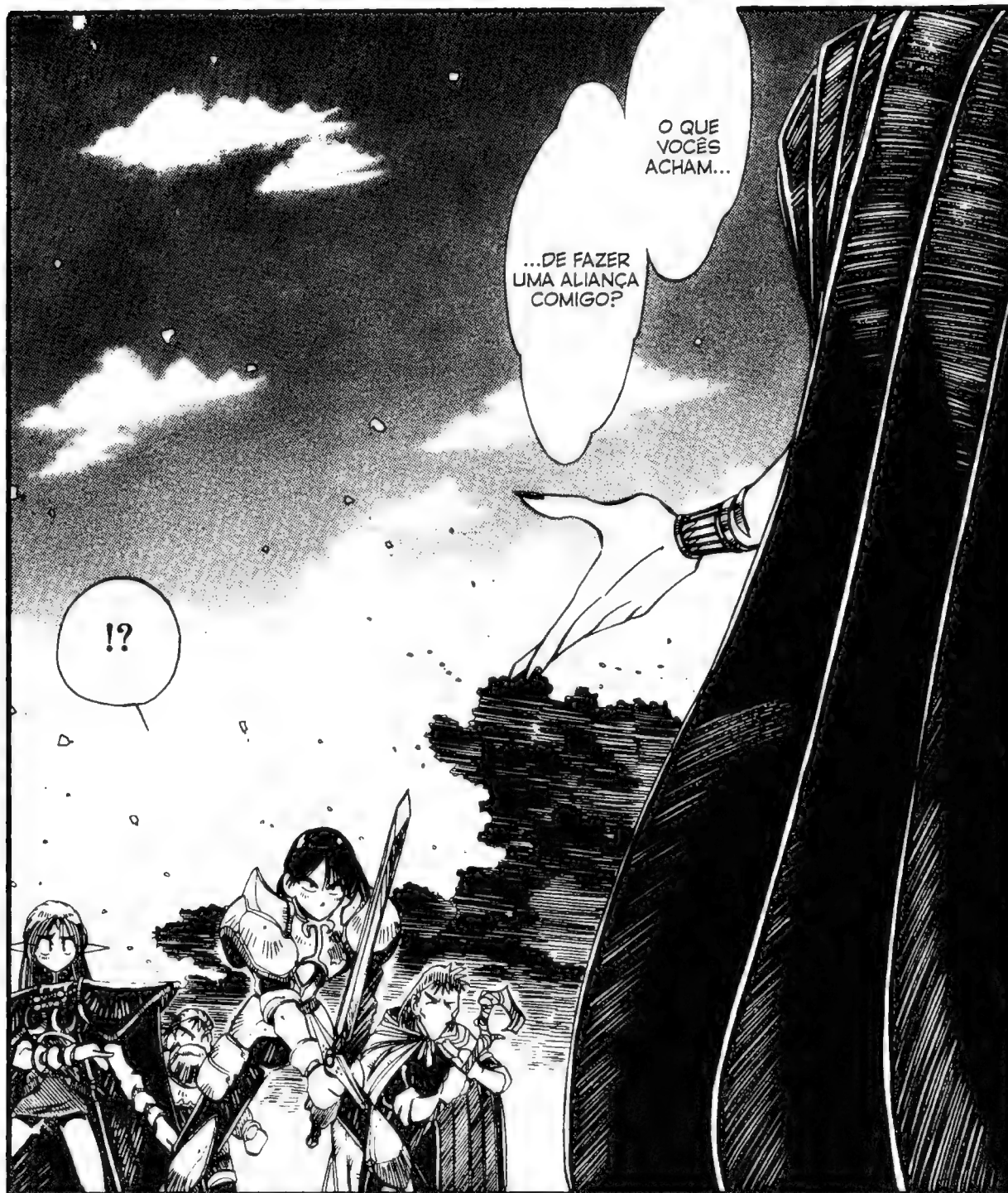
ETOH! FIQUE ATRÁS E PROTEJA A PRINCESA!!
SHUIIN

ZAAAH...

TCHACK

O QUE VOCÊS ACHAM...

...DE FAZER UMA ALIANÇA COMIGO?

!?

O QUE VOCÊ DISSE?

ORA!
EU ESTOU RECONHECENDO A CAPACIDADE DE VOCÊS.

CHEGO A PENSAR QUE É UMA PENA APENAS MATAR TODOS VOCÊS.
SE ACEITAREM UMA ALIANÇA COMIGO...
...EU GARANTO A VOCÊS...
...TUDO QUE DESEJAREM.

ESTOU DEIXANDO TUDO BEM CLARO PARA NÃO HAVER MAL-ENTEN-DIDO.

NÃO BRINQUE !!

VAAASH

SER ALIADA DE MARMO...

...PLANEJAR O ASSASSINATO DO REI DE ALLANIA, RAPTAR A PRINCESA DE VALIS...

...VOCÊ AINDA QUER NOS CONVENCER DE QUE É PARA O BEM DE LODOSS?!

KATCH

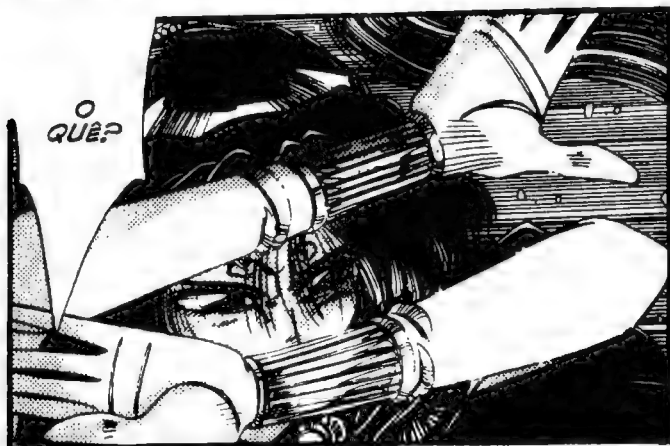
A VERDADE NÃO É SÓ O QUE ESTÁ APARENTE, CRIANÇA.
SE VOCÊ DIZ QUE NÃO QUER ESTABELECER UMA ALIANÇA COMIGO, TUDO BEM.
DEIXEM A PRINCESA E VÃO EMBORA.
NÃO ACEITO NENHUM DOS DOIS!!
ENTÃO, QUE SE TORNEM CADÁVERES, TESTEMUNHAS MUDAS DESTE LOCAL.
BOT
BOT
BOT
KIIN

NÃO POSSO ACREDITAR! CADA BRILHO DAQUELES...
...É FÓRMULA ENCANTATÓRIA DE CHAMAS.
E DAÍ?
UM ÚNICO BRILHO DAQUELES É SUFICIENTE PARA ROUBAR CADA UMA DE NOSSAS VIDAS.
NÃO FIQUE ADMIRADO! NÃO DÁ PARA DAR UM JEITO?
A DIFERENÇA DE FORÇA É ABSURDA, PARN!
PARA CRIAR NO MÁXIMO DOIS DAQUELES BRILHOS...
...EU ACABO UTILIZANDO TODA A MINHA FORÇA DE ESPÍRITO!
ENTENDI.
TCHACK

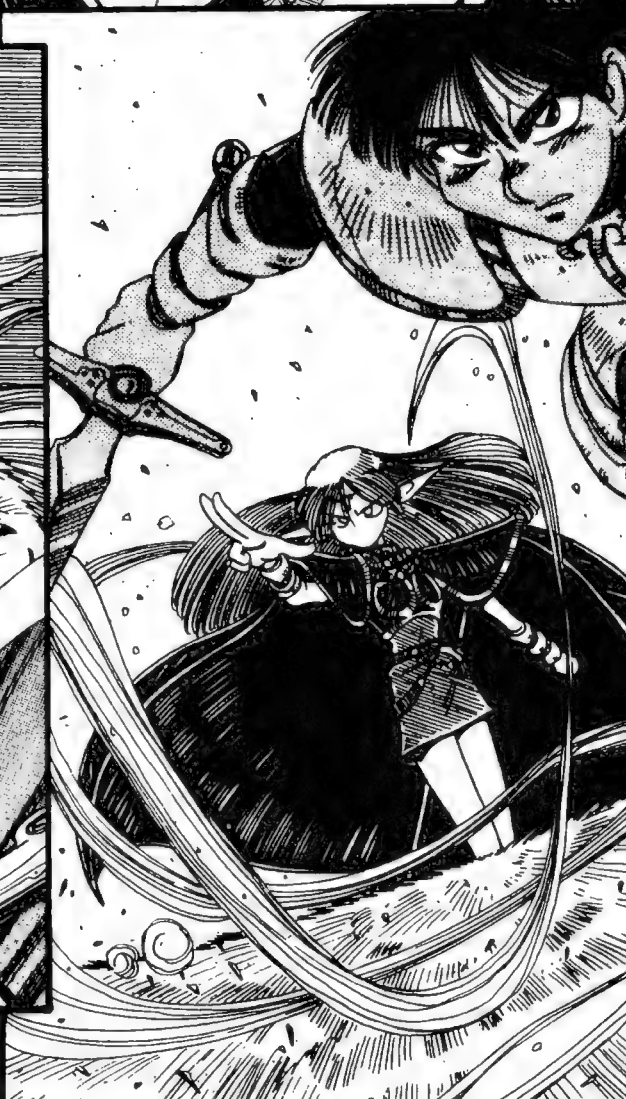
THIK
SHHHHH...
!!
ESPEREM, POR FAVOR!!

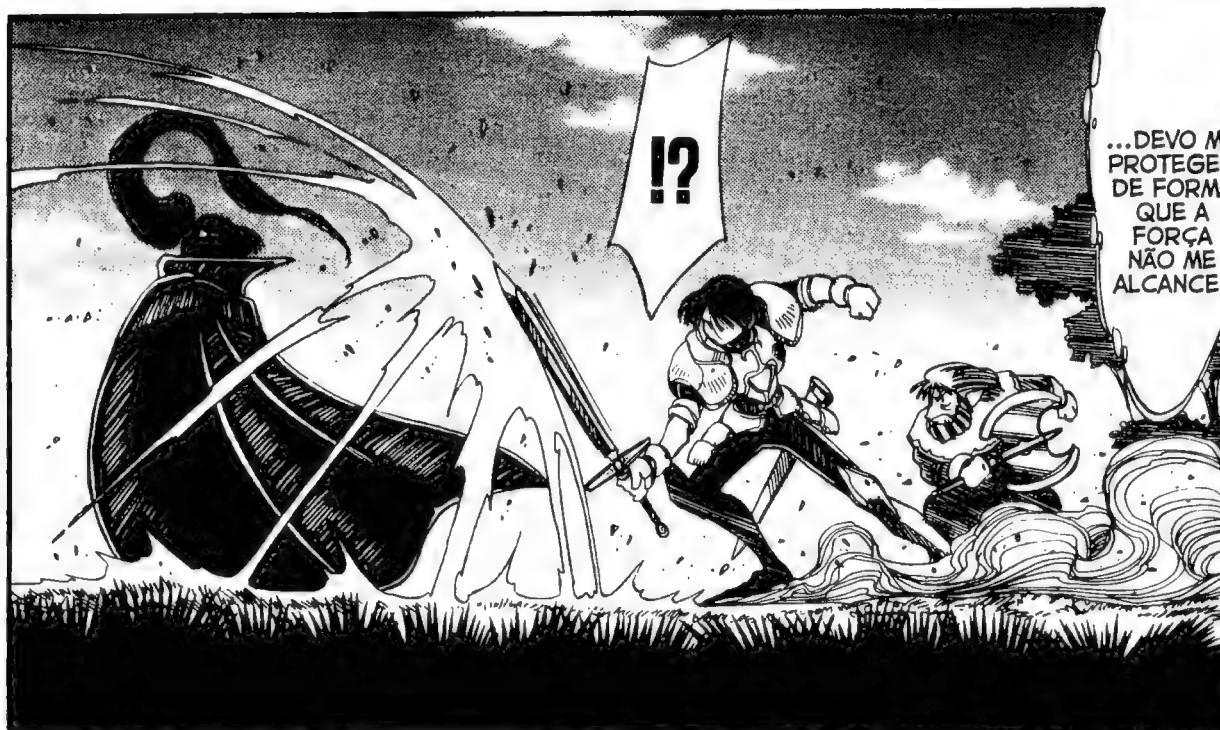
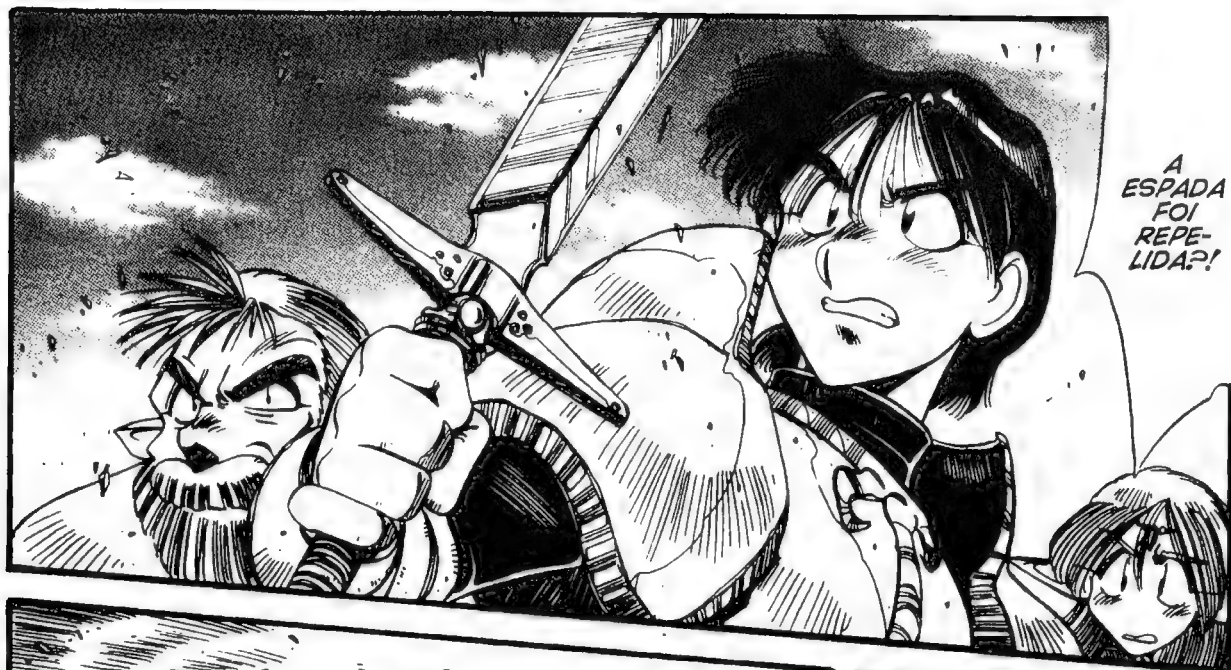
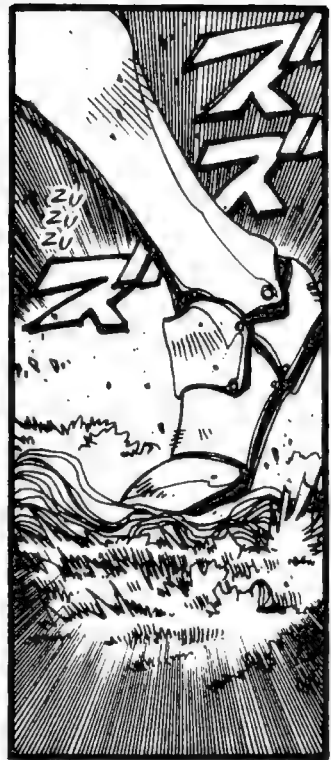
ESPEREM, POR FAVOR!
SE EU ACOMPANHÁ-LA...
...A SENHORA NÃO VAI PREJUDICAR ESSAS PESSOAS?
PRINCESA?!!
NÓS NÃO PODEMOS CONCORDAR COM ISSO, ALTEZA!
SE TODOS ATACARMOS JUNTOS, GANHAMOS TEMPO...
...PARA QUE A SENHORITA PEGUE O CAVALO E FUJA PARA A FLORESTA!
DEPOIS, VÁ PARA LOIDO!
MAS ...!

KARLA NÃO VAI SE ARRISCAR A FERIR VOSSA ALTEZA. ELA PRECISA DA SENHORITA ILESA.
ACREDITE, É POSSÍVEL QUE A SENHORITA CONSIGA!
CONFIE NA PROTEÇÃO DE PHARIS!

O QUÊ?

VÁ LOGO!

Ó altíssimo deus Pharis...
...Demonstre o brilho de seu poder santíssimo!
PASH

Ó mana, que é a origem de tudo...
Torne-se barreira da escuridão e obstrua a visão desta pessoa a todos os olhares inimigos...
Sylph, ó donzela livre do vento! Pare o estremecimento da atmosfera e apague todos os sons!!

ELA PAROU A CORRENTE-ZA DO AR COM O ESPÍRITO SYLPH!
UMA ATITUDE MUITO INTELI-GENTE!!
!
......!!
SE É ASSIM...
...DEVO ME PROTEGER DE FORMA QUE A FORÇA NÃO ME ALCANCE!
!?

A ESPADA FOI REPE-LIDA?!
DOOOM
!!
VEJO QUE NÃO QUEREM VIVER!!

ZU ZU ZU ZU
MERDA! ESTAMOS SENDO OBRIGADOS A RECUAR!
ZU ZU ZU
MALDIÇÃO!!
NÃO DÁ PARA FAZER NADA?!
PAAARN!!

ETOH! OLHE AQUILO!
?

AQUILO É UMA TROPA DE CAVALEIROS DE VALIS!
E EM NÚMERO RAZOÁVEL!
E ESTOU CERTO DE QUE QUEM VEM À FRENTE É ELM, O MAGO DO CASTELO! COM TODA A CERTEZA!!

TEM CERTEZA?
ABSOLUTA! AINDA ESTOU SOB O EFEITO DA MAGIA CLARIVIDÊNCIA DE VISÃO ALÉM DO ALCANCE!

PARN!!

É UMA TROPA DE CAVALEIROS!
A TROPA DE CAVALEIROS DE VALIS ESTÁ VINDO PARA CÁ!!

!!

E É MUITO BEM-VINDA!!

HU, HU!

KIIN
DÊEM VALOR À PRÓPRIA FORTUNA, AVENTU-REIROS.

!?
FUP...

STÜMP

MAS OS ADVIRTO DE UMA COISA.
NUNCA MAIS APAREÇAM NA MINHA FRENTE.
POIS, SE APARECEREM...
...VOU ENSINAR QUE MILAGRES NÃO SE REPETEM MUITAS VEZES.

!

Que meu corpo e minha alma tornem-se vento...
...Pois terras distantes devemos percorrer!

UM EN-CANTO DE RE-GRES-SO...?!
VIUSH
SIUH
AQUELA É UMA MAGIA DA DEUSA MARFA!
SE NÃO ME ENGANO, TRATA-SE DE UMA MAGIA EXCLUSIVA QUE APENAS SACERDOTES PODEM USAR!
COMO PODE SER... AQUELA FEITICEI-RA...?
COMO ELA PODE SER TAMBÉM UMA SACER-DOTISA DE MARFA?!

SLAYN!!
VOCÊ FALOU EM MAGIA... DE MARFA?
S-SIM!
TEM CERTE-ZA?

ABSO-LUTA! ELA É UMA SACER-DOTISA DE MAR-FA!
E AINDA POR CIMA, DE UMA POSIÇÃO ELEVADA!
FOI O QUE EU APRENDI... APENAS ELES SÃO CAPAZES DE USAR!

ENTÃO... PROVA-VELMEN-TE, A MINHA DESCON-FIANÇA ESTÁ COR-RETA.
SAH

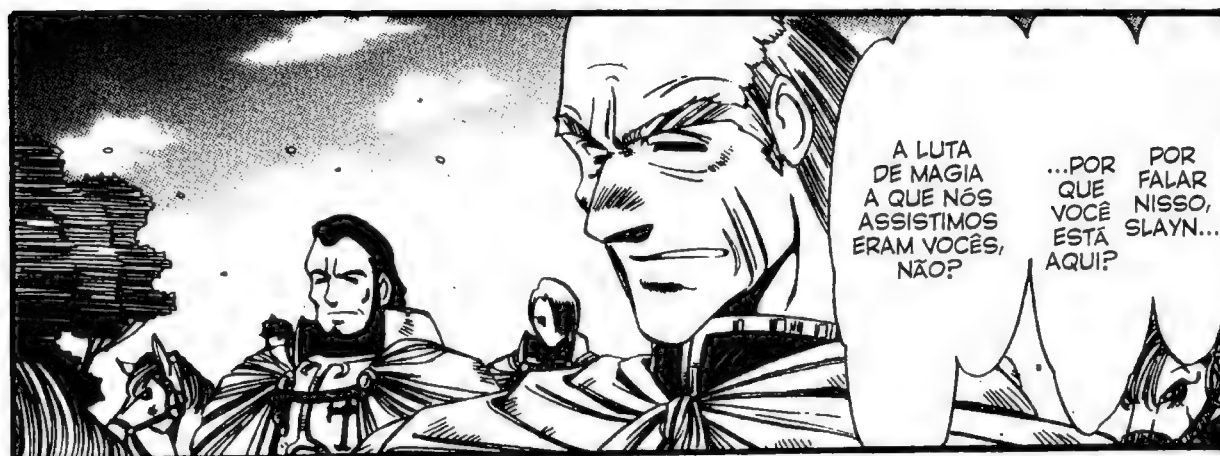
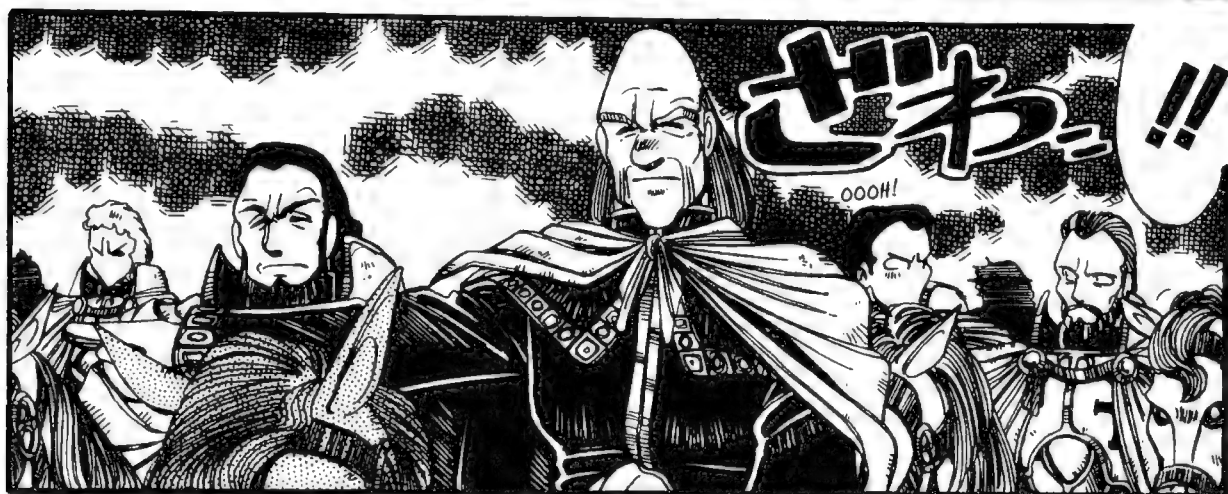
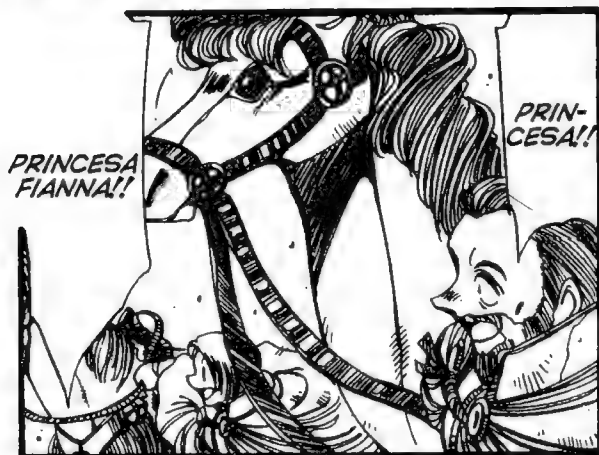
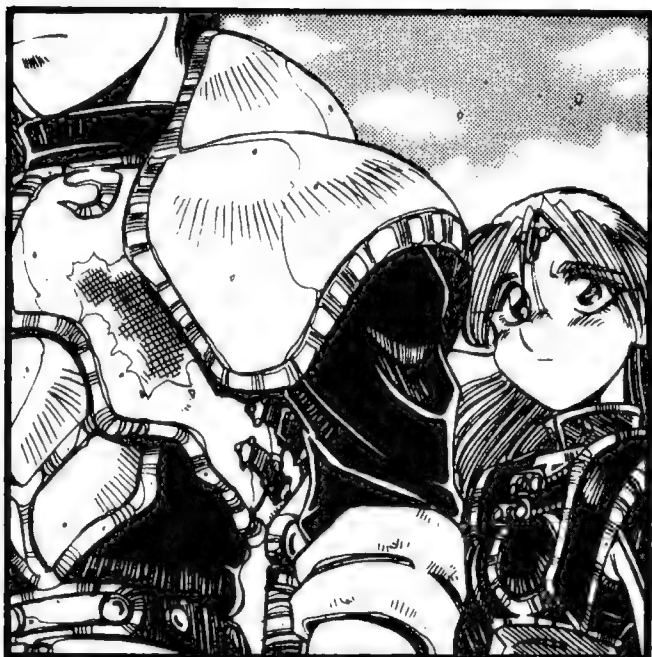
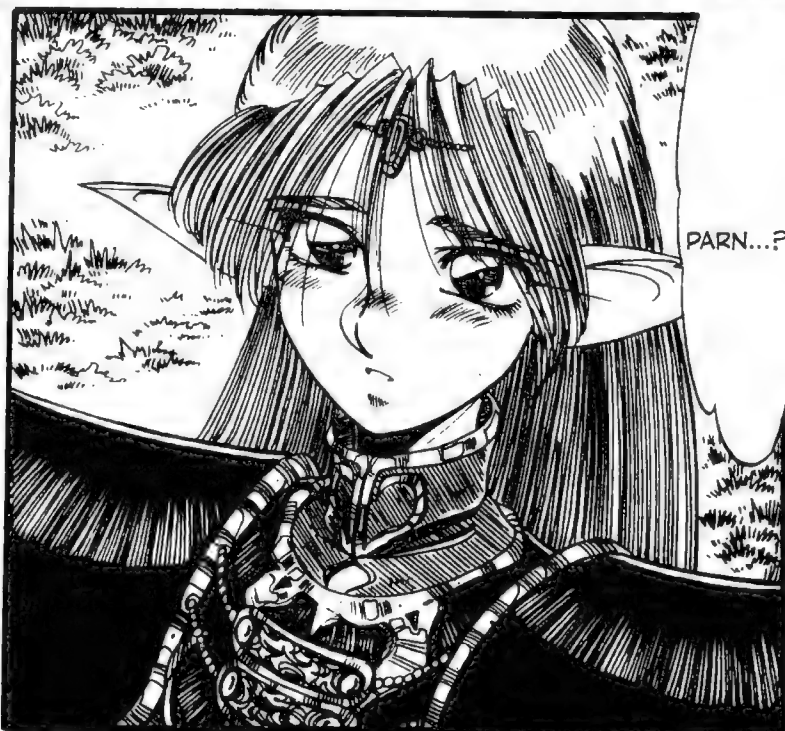
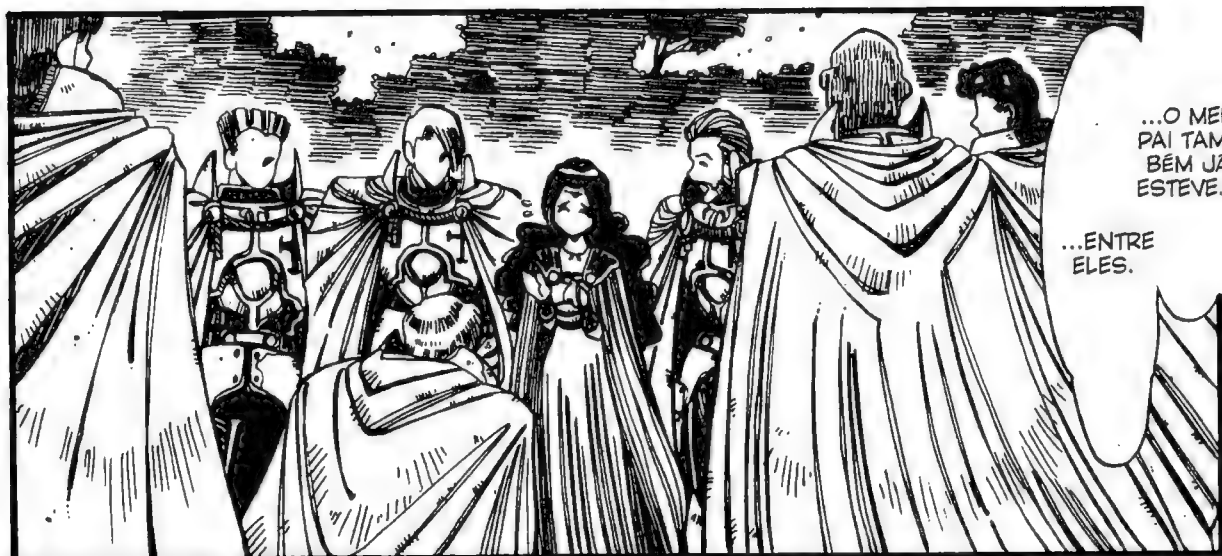
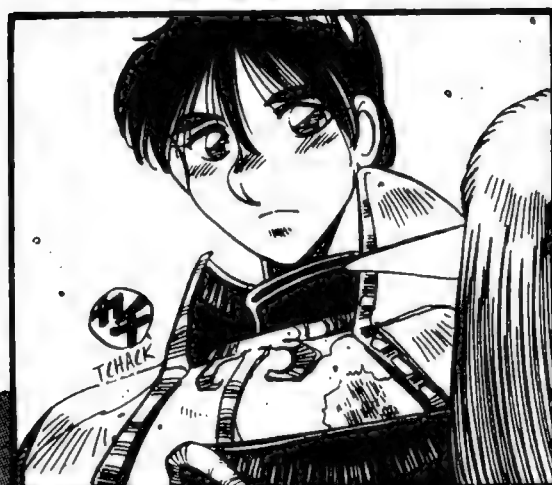
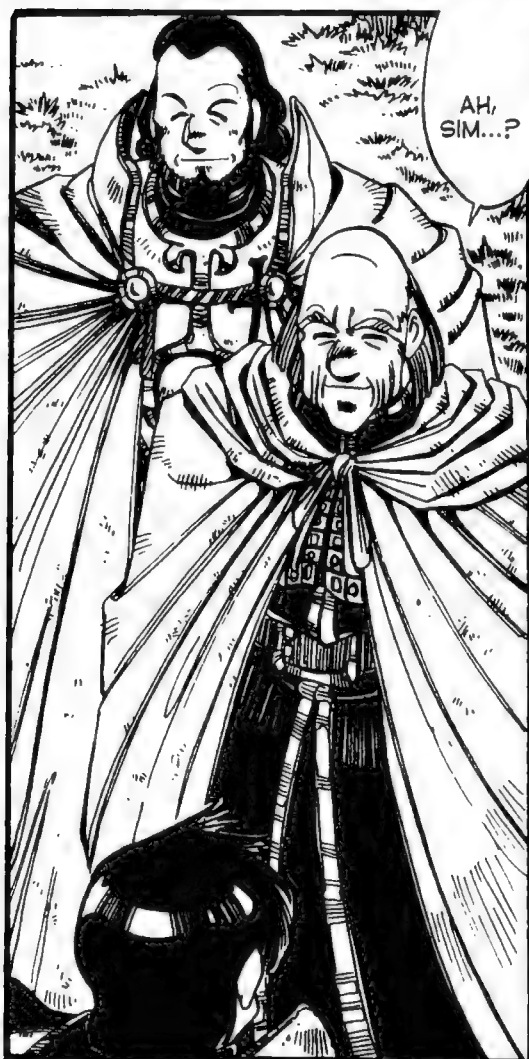
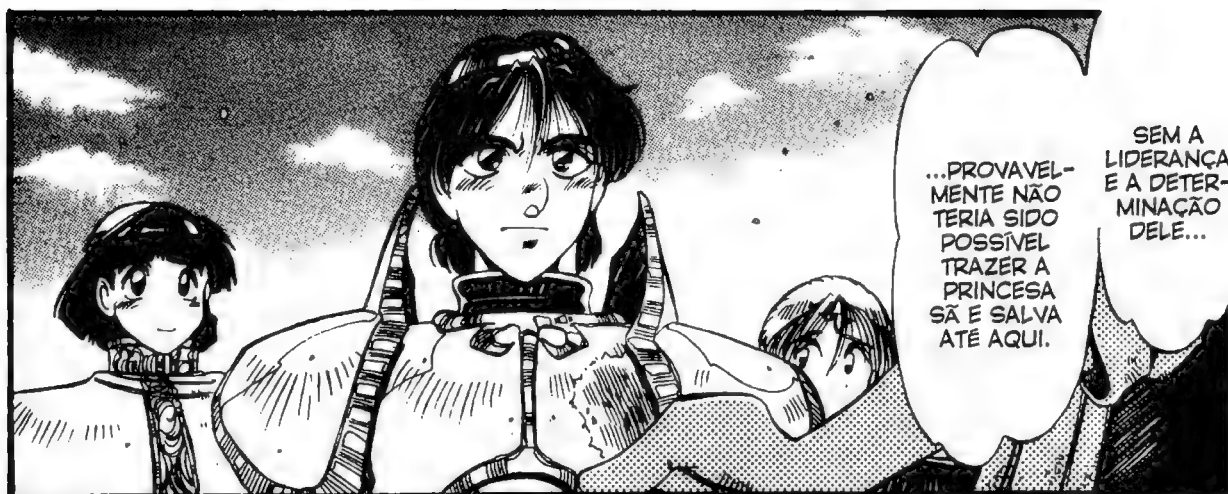
GHIM ...?
VOCÊ SABE ALGUMA COISA A RESPEITO DAQUELA MULHER?
DESDE QUE VIU O RETRATO DELA NA PAREDE DAQUELE SOLAR DE KANON, VOCÊ...
SLAYN...

...NÃO ME PERGUNTE MAIS DO QUE ISSO.
POR FAVOR, SE CHEGAR O MOMENTO DE FALAR...
...EU TOMO A INICIATIVA DE FALAR.

MAS, AFINAL... O QUE TERIA ACONTECIDO...?
...POR QUE FAZ USO DE MAGIA ARCANA?

POR QUE SE COMPORTA COMO UMA ALIADA DE MARMO?
LEYRIA !!

CLAP
PELO JEITO, O CONFLITO CESSOU.
HÃ QUANTO TEMPO QUE NÃO O VIA, SENHOR ELM!
O SENHOR LEMBRA-SE DE MIM?
SOU EU, SLAYN STASHIKA.

HM? ESSE ROSTO, ESSA VOZ... SE NÃO ME ENGANO, É AQUELE GAROTO A QUEM, AOS DOZE ANOS, FOI PERMITIDO FREQÜENTAR O INSTITUTO DE MAGIA.
OS ANOS PASSAM DEPRESSA! TORNOU-SE HOMEM FEITO!
FICO MUITO GRATO POR SE LEMBRAR, MESTRE!
SENHOR ELM.
NÃO SE PREOCUPE... CONHEÇO BEM ESSE HOMEM.
POR FALAR NISSO, SLAYN...
...POR QUE VOCÊ ESTÁ AQUI?
A LUTA DE MAGIA A QUE NÓS ASSISTIMOS ERAM VOCÊS, NÃO?
SIM! ESTÁVAMOS LUTANDO COM UMA FEITICEIRA QUE SE IDENTIFICOU COMO COMERCIANTE...
...QUANDO ESTEVE EM LOIDO.
FEITICEIRA, VOCÊ DIZ?

CREIO QUE O SENHOR VEIO PARA ESTA TERRA PARA RESGATAR A PRINCESA FIANNA...
...QUE FOI RAPTADA POR UMA MULHER COMERCIANTE.
!!
OOOH!
POR QUE VOCÊ SABE DISSO?
É UMA LONGA HISTÓRIA, SENHOR.
MAS A PRINCESA FIANNA ESTÁ CONOSCO.

BOU...
OOH!!
PRIN-CESA!!
PRINCESA FIANNA!!
CLANG
CLANG
SÃ E SAL-VA!!
PRIN-CESA!!

CLANG
CLANG
É O MES-MO OLHAR ...
...DE QUANDO ENCONTROU AQUELES CAVALEIROS PALADINOS DE VALIS QUE VIERAM RESGATAR A PRINCESA...
...DIAS ATRÁS...
PARN...?
O MEU...

...O MEU PAI TAMBÉM JÁ ESTEVE...
...ENTRE ELES.
!
AH, SIM, ELE FALOU DISSO NA TABERNA, EM ARAN.
TCHACK
...E ELE ANDAVA ENTRE ELES COMO UM IGUAL.
NO PEITO DESTA ARMADURA...
...HAVIA O BRASÃO DOS CAVALEIROS PALADINOS...

GRATO PELO ELOGIO, MESTRE!
MAS, MAIS DO QUE ISSO...
EU NÃO SABIA...
...MAS TORNOU-SE UM HONRADO MAGO!
SLAYN...
...NÓS PRECISAMOS AGRADECER A VOCÊ.
AH, SIM...?
...A LIDERANÇA DESTE JOVEM FOI FUNDAMENTAL PARA QUE CONSEGUÍSSEMOS RESGATAR A PRINCESA!

SEM A LIDERANÇA E A DETERMINAÇÃO DELE...
...PROVAVELMENTE NÃO TERIA SIDO POSSÍVEL TRAZER A PRINCESA SÃ E SALVA ATÉ AQUI.

ENTENDO...
...JOVEM GUERREIRO, ENTÃO É PRECISO AGRADECER A VOCÊ TAMBÉM.
QUAL O SEU NOME?
CLANG
MEU NOME É PARN, SENHOR.
SENHOR ELM...

...SOU FILHO DE TESSIUS, QUE FOI...
...UM CAVALEIRO PALADINO!
CLANG

VOCÊ DISSE ...
TES-SIUS, UM CAVA-LEIRO PALA-DINO?

? ?

ISSO... É VERDADE?
DE FATO É FILHO DE TESSIUS?

SIM.
ESTA ARMADURA QUE EU USO...
...É A MAIOR PROVA DISTO, SENHOR.
ELA ESTÁ VELHA E SUJA, MAS...

...É A ARMADURA QUE MEU PAI USAVA.
É UMA ARMADURA DE CAVALEIRO PALADINO DE VALIS, NÃO HÁ DÚVIDAS!

MESTRE ELM.
ELE DIZ A VERDADE.

DE FATO A ARMADURA DESSE RAPAZ É A DE UM CAVALEIRO PALADINO.
COM CER-TEZA.
HM.

SE VOCÊ DIZ ISSO, DEVE ESTAR CERTO.
AINDA MAIS...
...NINGUÉM DIRIA SER FILHO DE TESSIUS SE NÃO SOUBESSE O QUE ISSO SIGNIFICA.

ETOH ...?

PODERIAM ME CONTAR...

...POR QUE E COMO MEU PAI MORREU?
EU ERA MUITO NOVO E MINHA MÃE FALECEU ANTES DE ME CONTAR A VERDADE.
ELA APENAS DIZIA...
..."CONFIE NA CORAGEM DO SEU PAI".

MAS, PELOS BOATOS...
...A MORTE DE MEU PAI FOI DESONROSA!
DIZEM QUE NEGLIGENCIOU O ENCARGO COMO CAVALEIRO...
...QUE AGIU COMO UM COVARDE!

SUA MÃE NÃO FALOU NADA ERRADO.

PRECISO LHE CONTAR A HISTÓRIA DE TESSIUS, O CAVALEIRO PALADINO QUE FOI SEU PAI.

MAS A SUA MORTE NÃO TEVE NADA DE DESONROSA.

ELE ARRISCOU A VIDA PARA PROTEGER UMA PEQUENA ALDEIA DOS ATAQUES DE SALTEADORES.

ELE LUTOU SOZINHO CONTRA TODOS ELES.

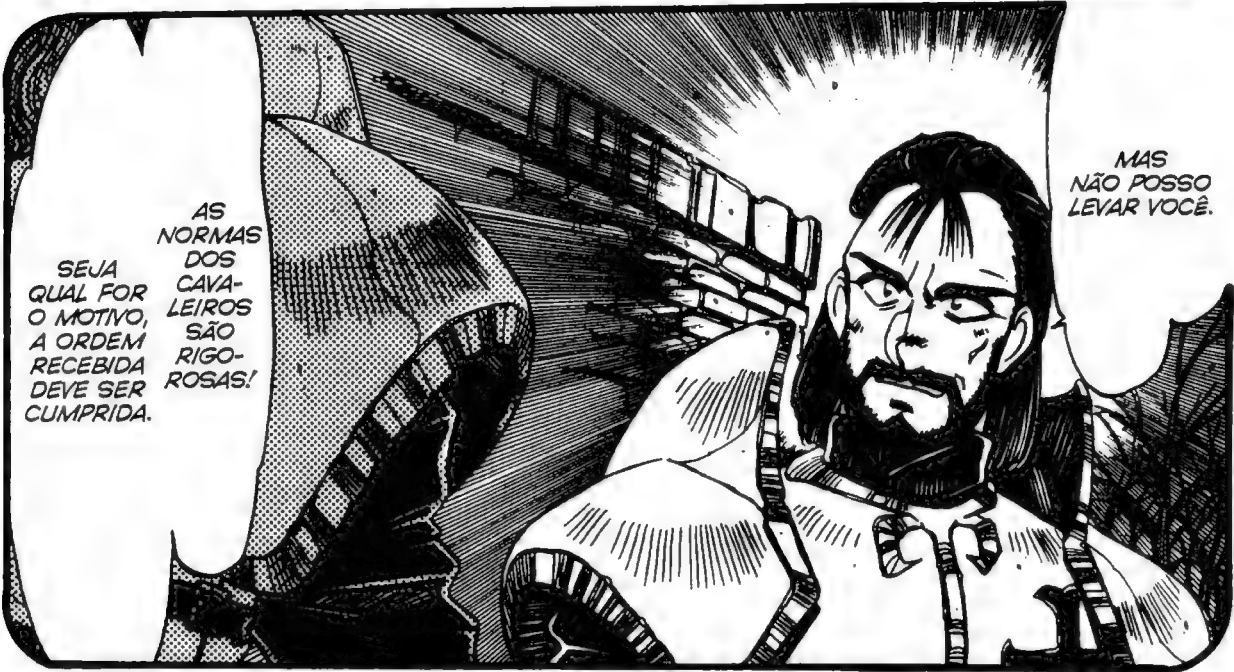
NA ÉPOCA ...
...O PAÍS DE VALIS ESTAVA OCUPADO COM A INVESTIDA DE NÔMADES DO DESERTO.
O CAVALEIRO PALADINO TESSIUS, ACOMPANHADO DE OUTRO JOVEM CAVALEIRO...
...AMBOS ESTAVAM ENCARREGADOS DE PROTEGER A FRONTEIRA AO NORTE.

PRECISO VIGIAR O MOVIMENTO DE NÔMADES DO DESERTO.
MAS NÓS NÃO PODE-MOS NOS AFASTAR DESTE POSTO.

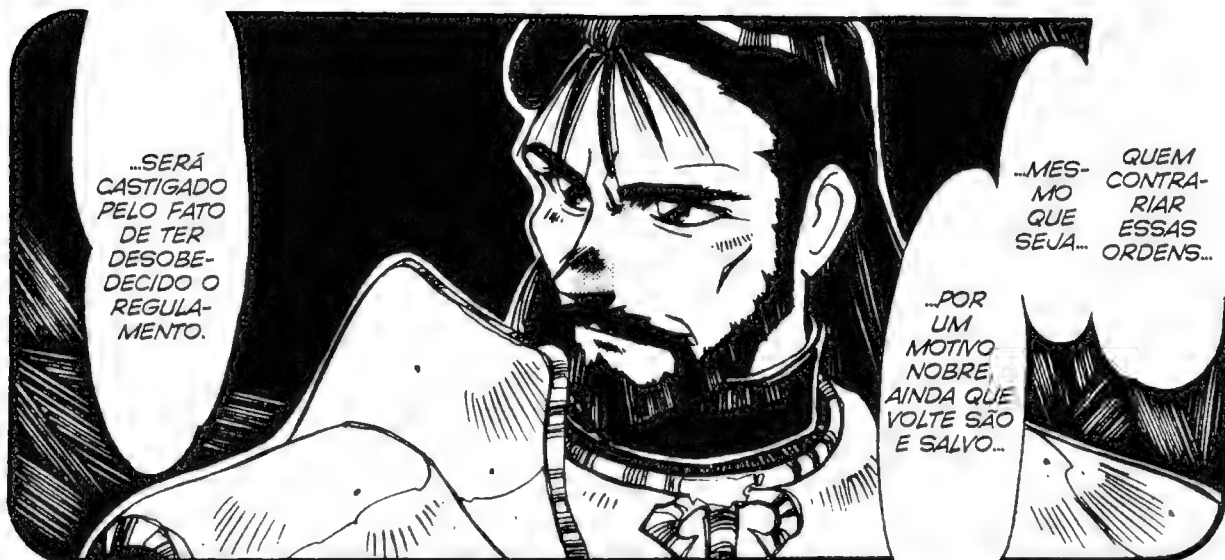
MAS...

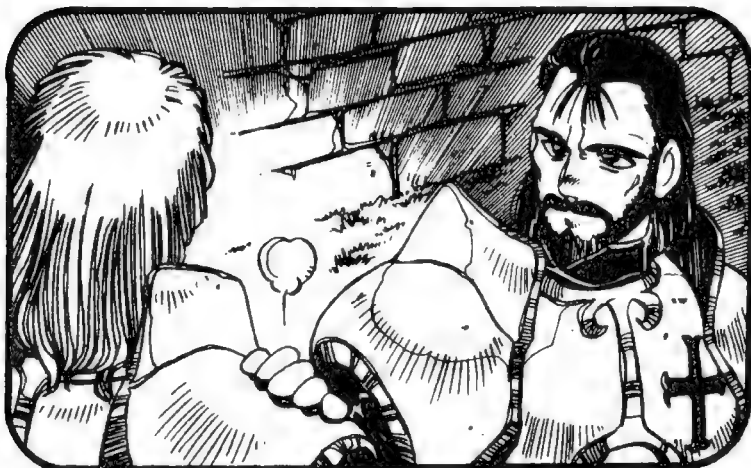
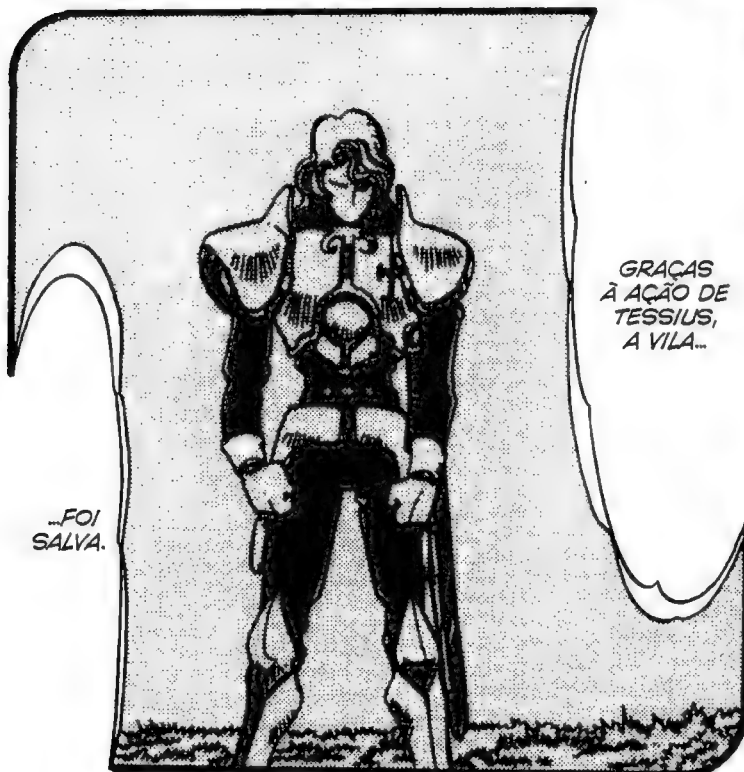
...PARA VIGIAR O MOVIMENTO DELES E COMUNICAR LOIDO...
...BASTA UMA PESSOA.

ENTENDI.
CLANG

MESMO QUE SE DIGA QUE SÃO APENAS BANDOLEIROS... O NÚMERO É GRANDE.

MAS, SENHOR TESSIUS...
VOCÊ FICA AQUI E CONCLUI A MISSÃO.

ESTOU CIENTE.
NÃO É POSSÍVEL IMPEDIR TODOS.

MAS NÃO POSSO LEVAR VOCÊ.
AS NORMAS DOS CAVALEIROS SÃO RIGOROSAS!
SEJA QUAL FOR O MOTIVO, A ORDEM RECEBIDA DEVE SER CUMPRIDA.

QUEM CONTRARIAR ESSAS ORDENS...
...MESMO QUE SEJA...
...POR UM MOTIVO NOBRE AINDA QUE VOLTE SÃO E SALVO...
...SERÁ CASTIGADO PELO FATO DE TER DESOBEDECIDO O REGULAMENTO.

VOCÊ AINDA É JOVEM.
PRECISA PROTEGER VALIS POR MAIS TEMPO.
SENHOR TESSIUS...

NÃO HÁ NECESSIDADE DE QUEBRAR O REGULAMENTO AGORA!

GRAÇAS À AÇÃO DE TESSIUS, A VILA...
...FOI SALVA.

MAS, NAQUELA LUTA, TESSIUS PERDEU O DIREITO DE RETORNAR AO SEU POSTO.

PARA PROTEGER OS FRACOS...
...SEM TEMER A MORTE...
...ELE USOU A SUA ESPADA.
ISSO...

...FOI UMA ATITUDE CORAJOSA...
...DE QUEM TEM FORÇA E VIVE DA ESPADA.

MAS...

...PARA A TROPA DE CAVALEIROS, NÃO PODE HAVER EXCEÇÃO.
SE ACEITAR EXCEÇÕES DUAS VEZES, TRÊS VEZES... DEIXARÁ DE SER EXCEÇÃO.
E, COM ISSO, A TROPA PERDE A ORDEM E A DISCIPLINA FUNDAMENTAIS.
PARA QUE ISSO NÃO ACONTEÇA, AS NORMAS SÃO CONSIDERADAS SAGRADAS.

E, POR ISSO, A TROPA DE CAVALEIROS PALADINOS...
...TEVE QUE RETIRAR O TÍTULO DE CAVALEIRO DE TESSIUS.

MAS...

...OS QUE SABEM A VERDADE...

...COMPRE-
ENDEM O
VERDADEIRO
VALOR DA
CORAGEM
DELE.
CONFIA
EM SEU
SANGUE.
CONFIA NA
CORAGEM
DO SEU PAI...

É A
VERDA-
DE, NÃO
É?

ISSO
É...

SIM! É A
VERDADE!
PARA NÓS,
CAVALEI-
ROS...
...O NOME
TESSIUS
TRAZ
CONSIGO
HONRA E
ORGULHO!

NÓS NÃO PUDEMOS NEM MESMO LOUVAR A CORAGEM DELE.
E NÃO PUDEMOS SEQUER COMUNICAR A VERDADE OFICIALMENTE.

TCHACK

POR CAUSA DISSO, CORRERAM BOATOS DISTORCIDOS.
MAS...

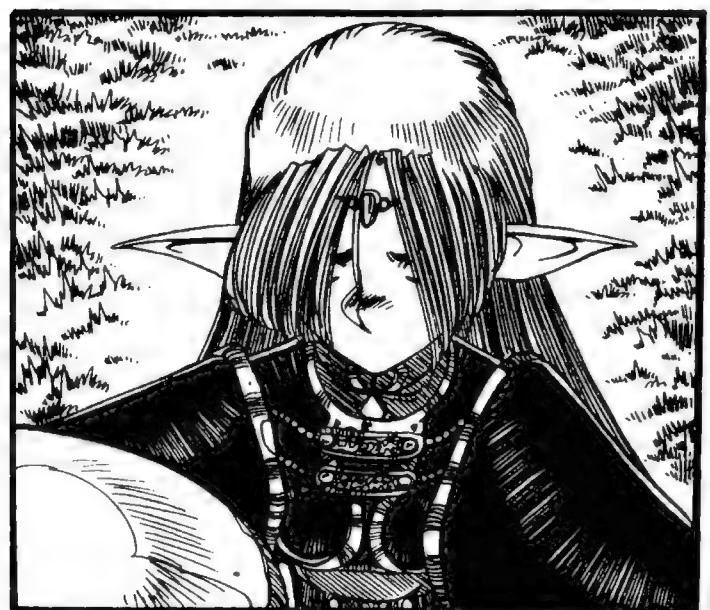
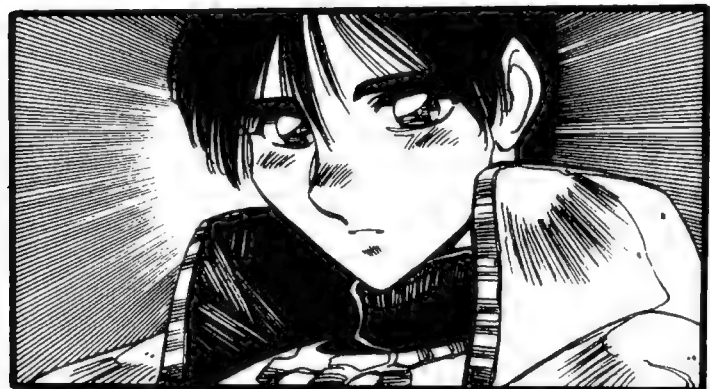
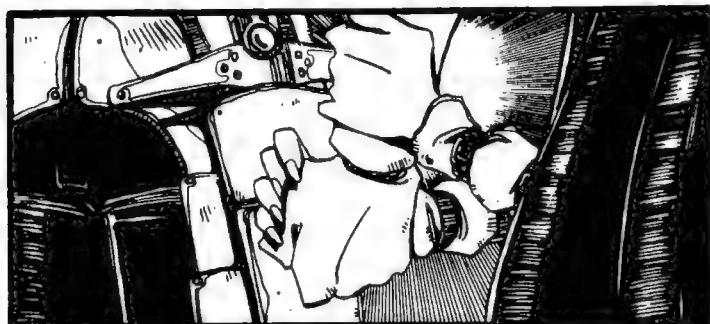
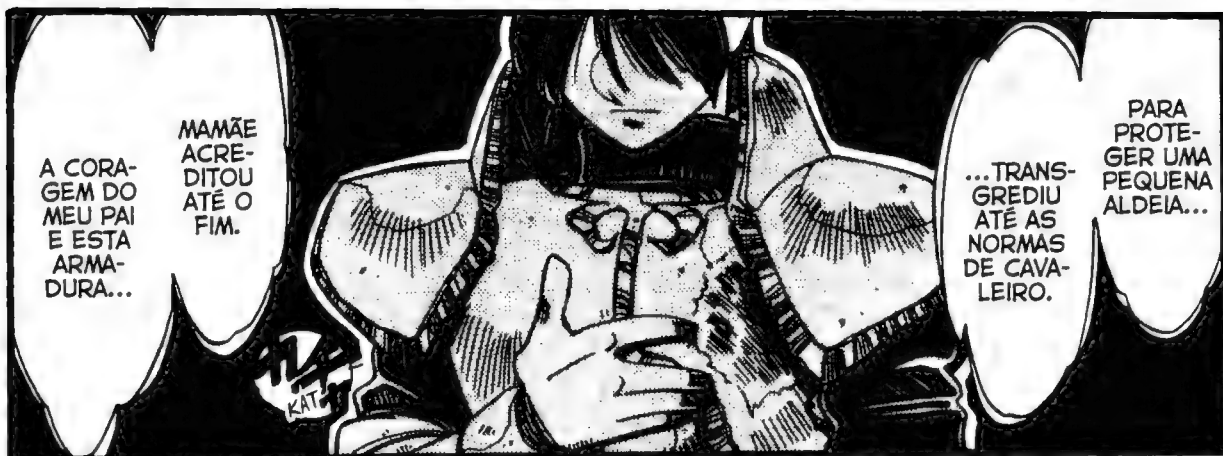
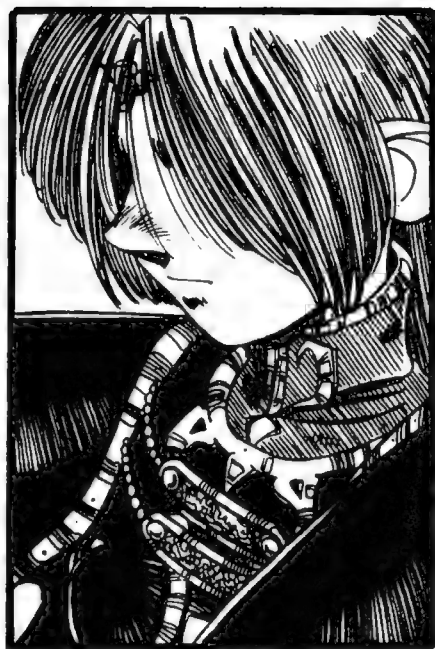
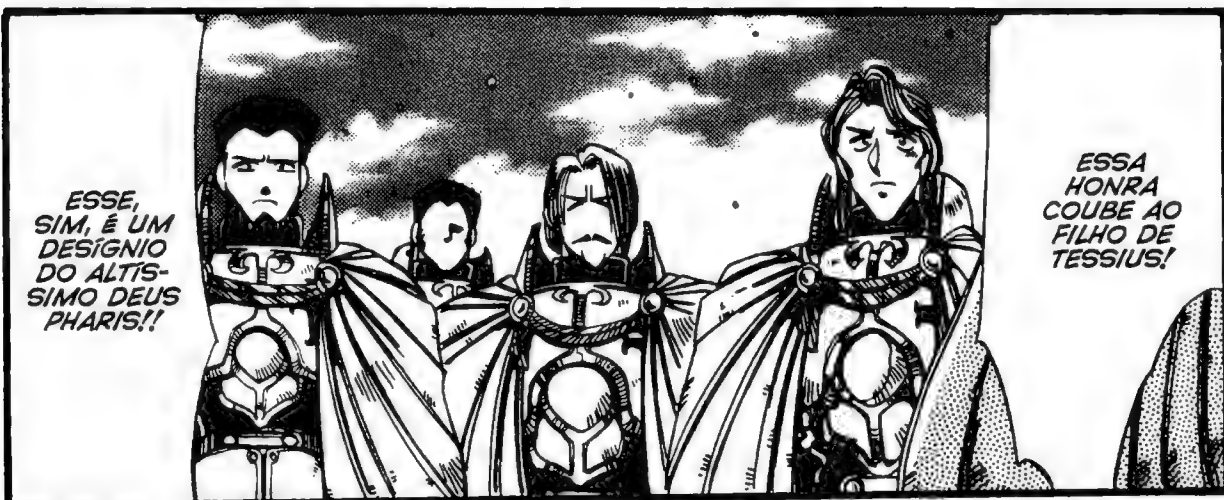
...BOATOS RUINS SOBRE CAVALEI-ROS NÃO SOBRE-VIVEM POR MUITO...
...TEM-PO.

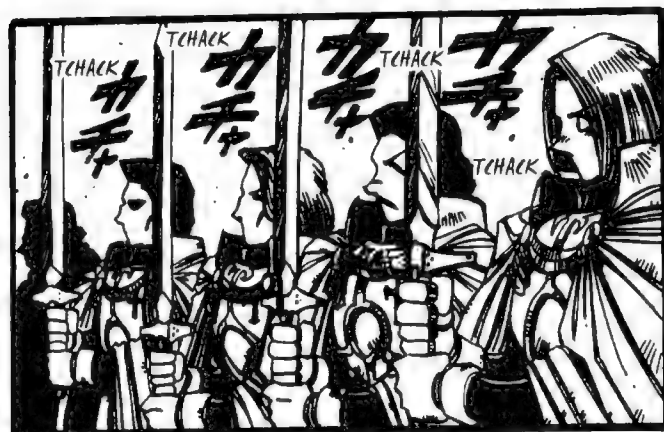
A MORTE DO MEU PAI...
...NÃO FOI, DE MODO ALGUM, ALGO DESON-ROSO.
VES-TINDO ESTA ARMADU-RA, ELE LUTOU ATÉ O FIM...

PARA PROTEGER UMA PEQUENA ALDEIA...
...TRANSGREDIU ATÉ AS NORMAS DE CAVALEIRO.
MAMÃE ACREDITOU ATÉ O FIM.
A CORAGEM DO MEU PAI E ESTA ARMADURA...
KAT

...SIM, NESTE MOMENTO, SINTO ORGULHO!

POIS FOI SEU DESCENDENTE...

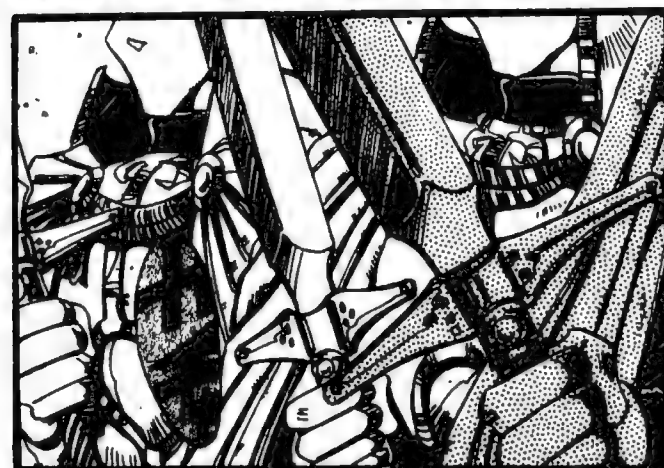
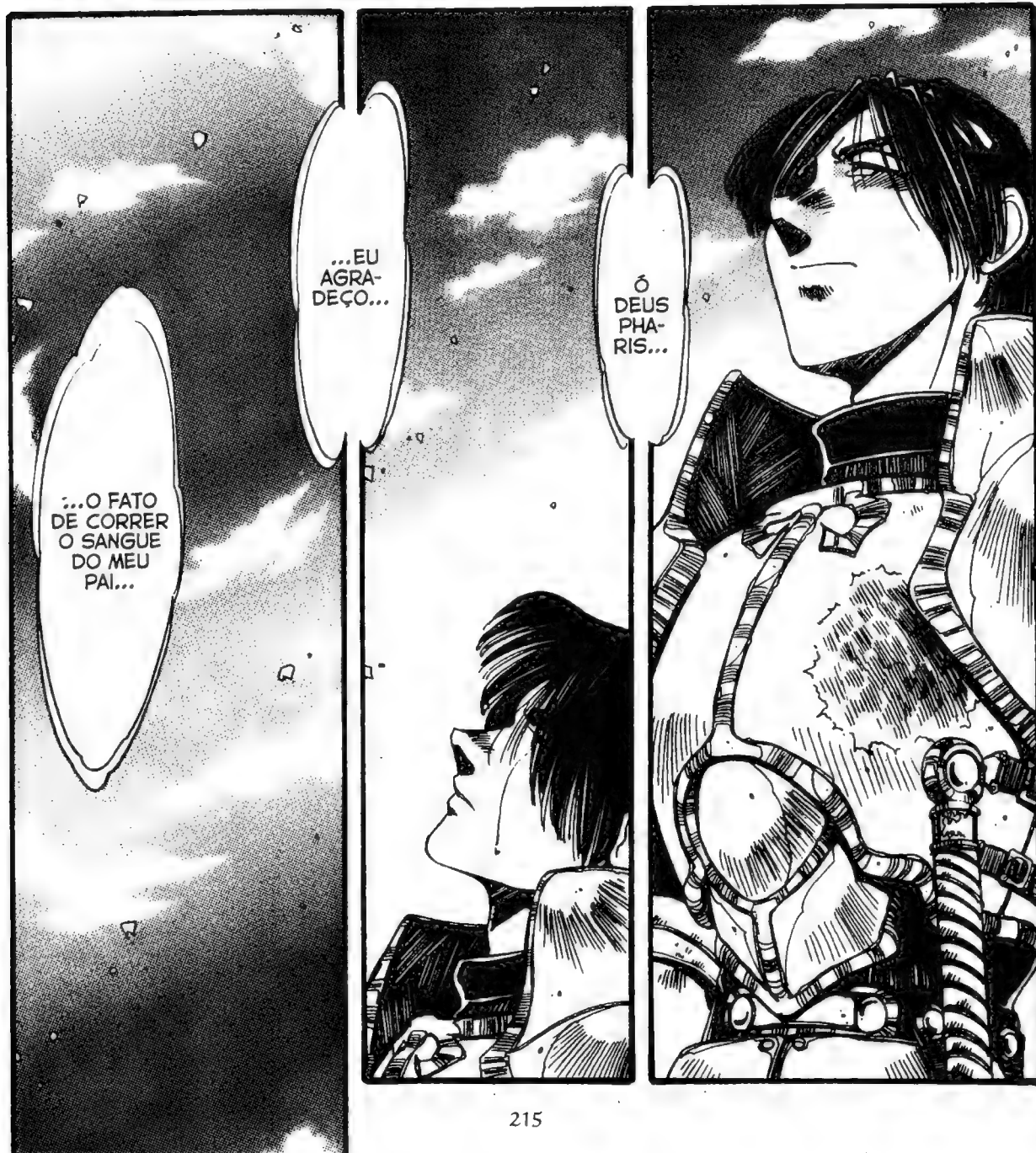
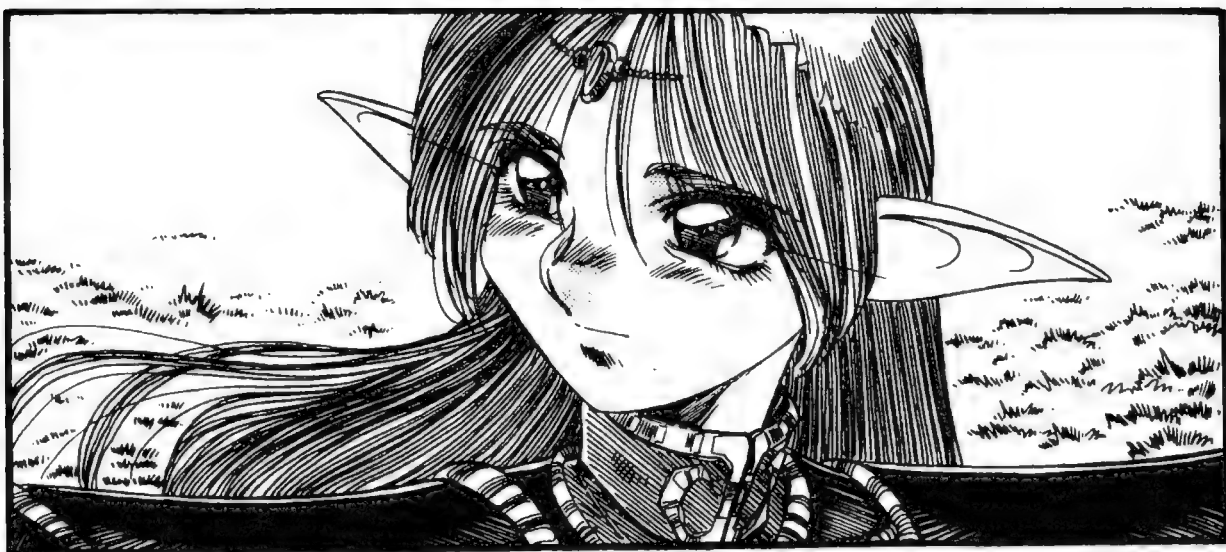
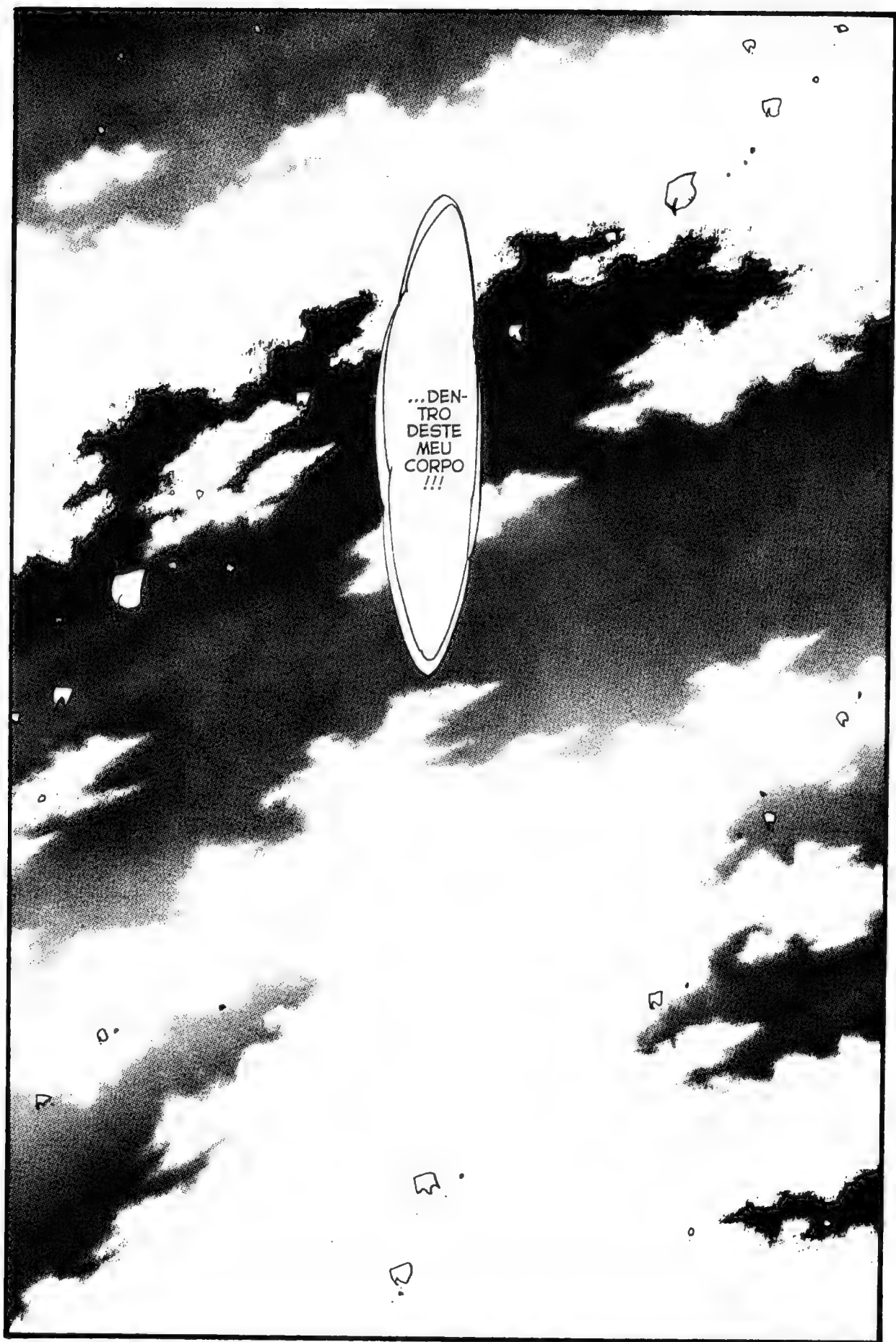
...O HOMEM QUE SALVOU A PRINCESA FIANNA QUE ESTAVA DESAPARECIDA.

ESSA HONRA COUBE AO FILHO DE TESSIUS!
ESSE, SIM, É UM DESÍGNIO DO ALTÍSSIMO DEUS PHARIS!!

AGORA, SIM, PODEREMOS LOUVAR...
...A CORAGEM DE TESSIUS E...

...O SANGUE QUE ESSA CORAGEM NOS DEU!
À HONRA RENOVADA!!
TCHACK...

TCHACK
TCHACK
TCHACK
TCHACK

OOOOOOOOOOH

Ó DEUS PHARIS...
...EU AGRADEÇO...
...O FATO DE CORRER O SANGUE DO MEU PAI...

...DEN-
TRO
DESTE
MEU
CORPO
!!!

Lodoss War - A Bruxa Cinzenta 2 - Fim

LODOSS WAR – A BRUXA CINZENTA

POR INCRÍVEL QUE PAREÇA, DESDE QUE ESCREVI O PRIMEIRO VOLUME, JÁ SE PASSARAM QUATRO ANOS... (CONTANDO COM DUAS INTERRUPÇÕES QUE OCORRERAM POR NECESSIDADES EDITORIAIS). MESMO ASSIM, É MUITO TEMPO. A PROPÓSITO, NO PRIMEIRO VOLUME O DESENHO DA CAPA E O DESENHO DE DENTRO ESTÃO TOTALMENTE DIFERENTES!

QUANDO TRABALHAMOS MUITO TEMPO EM CIMA DE UM MESMO MATERIAL É COMUM AS FEIÇÕES DOS PERSONAGENS ACABAREM ALTERADAS...

TALVEZ SEJA ESTRANHO ADMITIR QUE O DESENHO DO PARN ESTÁ DESENVOLVIDO DEVIDO A ESSE PERÍODO LONGO DE GESTAÇÃO. NO VOLUME 1 ELE PARECIA MEIO INFANTIL, MAS NO FINAL DO VOLUME 2 ESTÁ COM CARA DE HOMEM FEITO! (PELO MENOS É O QUE PARECE PARA MIM...)

SEI QUE É IMPOSSÍVEL FAZER UMA OBRA PERFEITA, MAS, POR ISSO MESMO, QUERIA ME APROXIMAR DISSO AINDA QUE FOSSE SÓ UM POUQUINHO... HM... ISSO SOA COMO AQUELE COITADO QUE ESTÁ NO FUNDO DO POÇO E, POR ISSO, NÃO CONSEGUE ENXERGAR O ATOLEIRO QUE ESTÁ A SITUAÇÃO DO RESTANTE DO UNIVERSO... E AGORA QUE JÁ ESTOU ENVOLVIDO COM TUDO ISSO ATÉ O PESCOÇO, NÃO CONSIGO IMAGINAR ONDE ISSO TUDO VAI PARAR... E O MAIS INEXPLICÁVEL É QUE, MESMO ASSIM, EU GOSTO DO QUE ESTOU FAZENDO!

NÃO É MUITO LEGAL ADMITIR QUE HOJE EM DIA, DEPOIS DE QUATRO ANOS TRABALHANDO NESTE MATERIAL, ALGO DÓI NA MINHA VISTA QUANDO VEJO AS PRIMEIRAS PÁGINAS... RECONHEÇO QUE FICO UM POUCO ENVERGONHADO.

É POSSÍVEL FAZER MANGÁS EXATAMENTE PORQUE EXISTE UM LIMITE DE TEMPO DEFINIDO PELO PRAZO DE ENTREGA DO TRABALHO. POR OUTRO LADO, POR NÃO TERMOS TEMPO PARA APERFEIÇOAR O TEMA, A TRAMA, OS PERSONAGENS, OS CENÁRIOS... A VERGONHA ACABA SE ACUMULANDO. MAS, DE QUALQUER FORMA, SIGO ACREDITANDO QUE, SE MANTIVER O RITMO, UMA HORA FICO MAIS HÁBIL...

Mal sabem os envolvidos, mas
a terrível guerra que se acirra
terá um desfecho surpreendente!
Não perca a conclusão da série
Lodoss War - A Bruxa Cinzenta!

SLAYN

Mago formado pelo Instituto Educacional de Homens Sábios, em Aran, capital da Allania. É um amigo fiel, de caráter bondoso e muito sábio. Por investir tanto em conhecimento acadêmico, sua constituição física não é muito forte, embora tenha resistência suficiente para empreender longas viagens.

HUMANO MAGO 9: ND 9; DVs 9d4+3 (24 PVs); Inic. +6; Desl. 9m; CA 14 (+2 des, +2 anel de proteção); surpresa 12; toque 12; Atq base +4; Agr +4; Cajado (+1) +4 (dano d6+1), Tend NB; TR Fort +3, Ref +5, Vont +9; For 10, Des 14, Con 10, Int 17, Sab 16, Car 12.

PERÍCIAS e TALENTOS: Cavalgar +6, Concentração +9, Conhecimento Arcano +12, Conhecimento História +12, Diplomacia +5, Identificar Magia +14, Observar +8, Procurar +8. Dominar Magia (Armadura Arcana), Escrever Pergaminhos, Iniciativa Aprimorada, Magia sem gestos, Magias em combate, Reflexos rápidos, Vitalidade.

MAGIAS PREPARADAS (4/5/5/4/2/1): 0 – Detectar Magia, Luz, Mãos Mágicas, Abrir e Fechar; 1 – Armadura Arcana, Identificar, Mísseis Mágicos, Sono, Ventriloquismo; 2 – Tranca Arcana, Localizar Objetos, Invisibilidade, Sabedoria da Coruja, Ver o Invisível; 3 – Clarividência, Dispersar Magia, Círculo Mágico contra o Mal, Sugestão; 4 – Parede Ilusória, Globo de Invulnerabilidade; 5 – Quebrar Encantamento.

EQUIPAMENTO: Anel de Proteção +2 e Cajado da Visão e Iluminação +1: com Ver o Invisível (1), Clarividência (1), Visão da Verdade (1), Luz (3) e Luz do Dia (1).

GHIM

Anão guerreiro corajoso, determinado e muito bem humorado. Apesar da antipatia natural dos anões por elfos, sabe ser tolerante se isso for o melhor para a equipe. É fiel a ponto de arriscar sua própria vida para cumprir uma promessa feita.

ANÃO GUERREIRO 9: ND 9; DVs 9D10 +27 (79PVs); Inic. +2; Desl. 6m; CA 18 (+2 des, +4 camisão de mitral, +2 bônus mágico de reflexão da armadura); surpresa 16; toque 14; Atq base +9; Agr +14; Machado de combate anão (+2) +19/+14 (dano 1d10+11); Tend NN; TR Fort +9 (+2 contra venenos), Ref +5, Vont +4; For 20, Des 14, Con 16, Int 11, Sab 12, Car 10. QE Visão no escuro 18m, Procurar e Avaliar Minérios +2, Testes de resistência contra magias e habilidades similares à magia +2, ataque base +1 contra orcs e globinóides, CA +4 contra gigantes, estabilidade.

PERÍCIAS e TALENTOS: Escalar +6, Intimidação +3, Nadar +6, Observar +4, Ofícios (forjaria) +5, Ofícios (armoraria) +6, Profissão (mineiro) +4, Ouvir +3, Saltar +8. Ataque Poderoso, Especialização em arma (machado de combate anão), Foco em arma (machado de combate anão), Lutar às cegas, Reflexos em combate, Sucesso decisivo aprimorado (machado de combate anão), Tolerância, Trespassar.

EQUIPAMENTO: Machado de combate anão +2, Camisão de mitral +2.

WOODCHUCK

Esperto, ágil e muito experiente. Uma pessoa que não se sabe até que ponto é confiável. Entretanto, sua companhia em um grupo é muito útil exatamente por suas habilidades ladinas.

HUMANO LADRÃO 8: ND 8; DVs 8D6 +16 (41PVs); Inic. +8; Desl. 9m; CA 16 (+4 des, +2 armadura de couro); surpresa 16; toque 14; Atq base +6/+1; Agr +6; Corpo a corpo Adaga (+2) +7/+2 (dano d4+2), aremesso Adaga (+2) +11/+6 (dano d4+2), espada curta +6/+1 (dano 1d6); Atq. Esp. Ataque furtivo (+4d6 dano); Tend CN; TR Fort +4, Ref +10, Vont +2; For 10, Des 18, Con 15, Int 12, Sab 10, Car 14.

PERÍCIAS e TALENTOS: Acrobacia +15, Arte da fuga +10, Blefar +10, Diplomacia +6, Equilíbrio +15, Escalar +11, Esconder-se +15, Furtividade +15, Observar +6, Obter Informação +10, Ouvir +6, Procurar +6, Punga +6, Saltar +7, Usar Cordas +10. Esquiva, Esquiva sobrenatural, Evasão, Foco em arma (adaga), Iniciativa aprimorada, Prontidão.

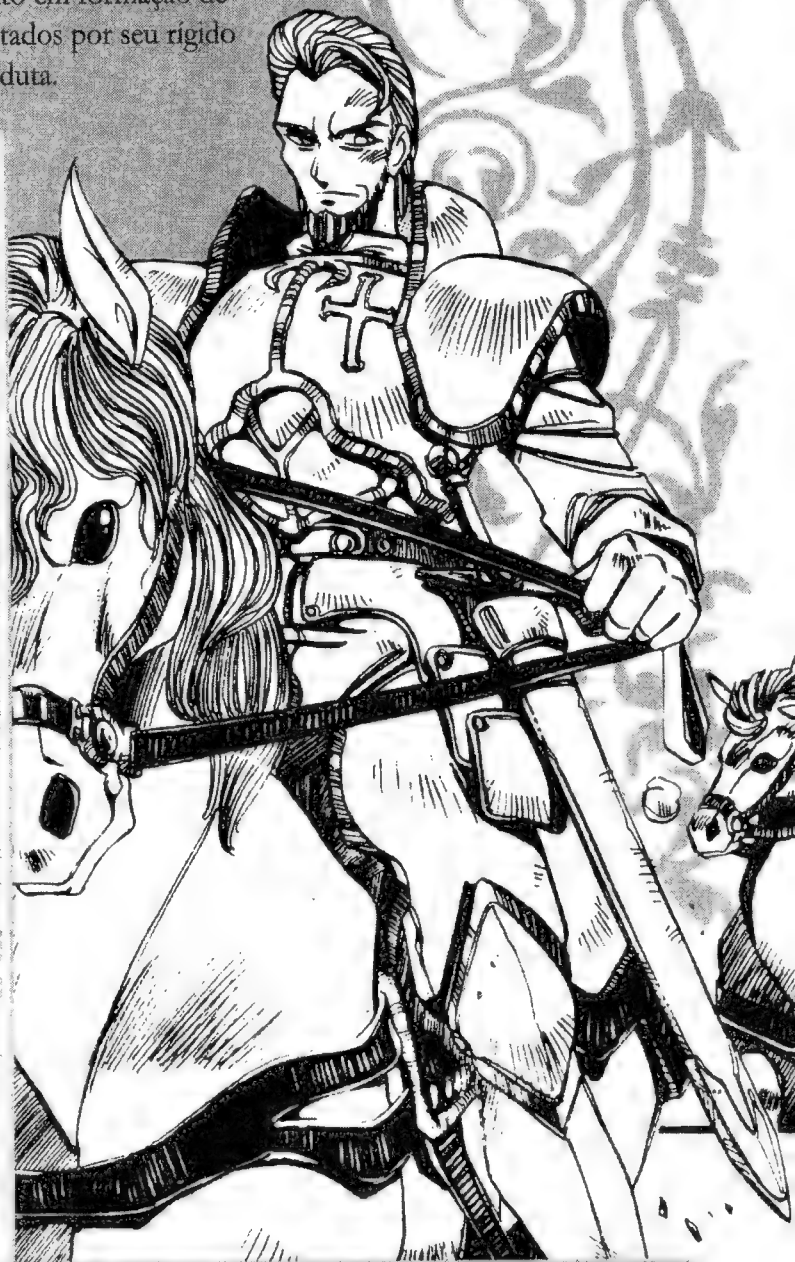
EQUIPAMENTO: Adaga +2 (balanceada para arremesso), armadura de couro, espada curta.

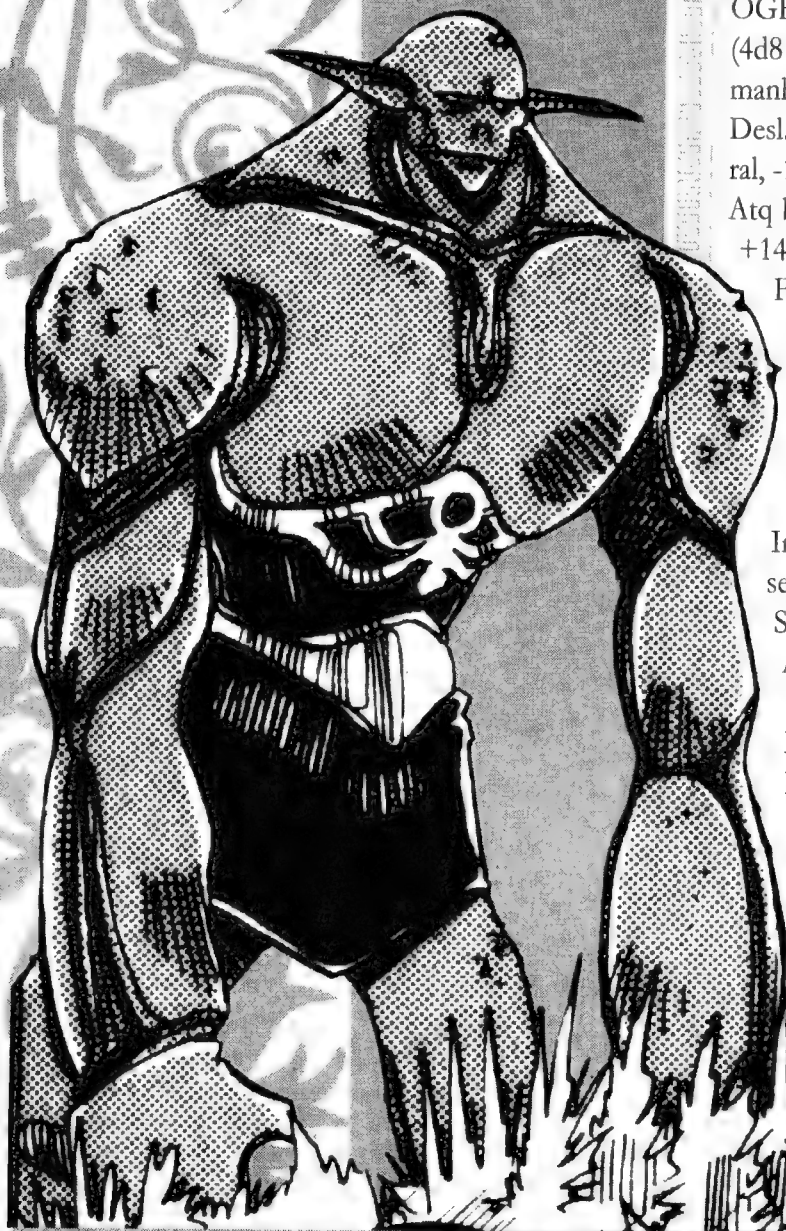
CAVALEIRO PALADINO DE PHARIS

Guerreiros treinados na arte da cavalaria que lutam em nome de Pharis, o deus da luz e da justiça. Muito poderosos, tanto sozinhos quanto em formação de tropa, são limitados por seu rígido código de conduta.

HUMANO GUERREIRO 2/ PALADINO 3: ND 5; DVs 5D10 +10 (53PVs); Inic. +1; Desl. 9m; CA 18 (+1 des, +5 peitoral de aço, +2 bônus mágico de reflexão da armadura); surpresa 17; toque 13; Atq base +5; Agr +8; Espada Bastarda (+2) +11 (dano d10+7); Tend LB; TR Fort +8, Ref +3, Vont +3; For 16, Des 12, Con 15, Int 10, Sab 13, Car 14.

PERÍCIAS e TALENTOS: Cavalgar +5, Concentração +3,Conhecimento (Religião) +3 Cura +3, Diplomacia +5, Escalar +3, Intimidação +4, Nadar +3, Observar +2, Ouvir +2, Saltar +3, Sentir Motivação , +4. Combate Montado, Especialização em arma (espada bastarda), Foco em arma (espada bastarda), Investida montada, Usar arma exótica (espada bastarda).

EQUIPAMENTO: Peitoral de aço +2, espada bastarda +2.

OGRO GUERREIRO DE MARMO

Gigante mágica treinada na ilha de Marmo para integrar os exércitos da Ilha das Trevas.

OGRO GUERREIRO 3: ND 6DVs, (4d8 +16)+(3d10+12) (69PVs); Tamanho Grande (gigante), Inic. +0; Desl. 15m; CA 14 (+5 armadura natural, -1 tamanho); surpresa 14; toque 9; Atq base +6; Agr +18; Grande Clava +14 (dano 2d8+10); Tend LM; TR Fort +11, Ref +2, Vont +2; For 26, Des 11, Con 18, Int 8, Sab 10, Car 4. QE Visão no escuro 18 m.

PERÍCIAS e TALENTOS: Escalar +11, Esconder-se -4, Intimidação +0, Nadar +11, Observar +3, Ouvir +3, Saltar +11, Sobrevivência +2. Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso, Colisão Meteorídica*, Especialização em arma (grande clava), Foco em arma (grande clava), Tolerância.

EQUIPAMENTO: Grande clava.

*No original, "Cometery Collision", Suplemento Player´s Handbook II, publicado pela Wizards of the Coast.

PANINI GROUP
Diretor de Publicações: Marco M. Lupoi / Coordenador de Publicações: Montserrat Samón.

PANINI BRASIL LTDA.
Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins / Diretor-Administrativo e Finaneeiro: Roberto Augusto Bezerra / Diretor de Marketing e Distribuição: Márcio Borges / Analistas de Marketing: Luciana Takamura, Marcelo Adriano da Silva e Tatiana Fassina / Diretor de Operações e Editorial: Ivam Ataide Faria.

PRODUÇÃO EDITORIAL MYTHOS EDITORA LTDA.
Diretores: Dorival Vitor Lopes e Helcio de Carvalho / REDAÇÃO Editor-Chefe: Helcio de Carvalho / Editora: Elza Keiko (manga@panini.com.br) / Editora de Imagens de Mangá: Beth Kodama / Tradutora: Kazuko Furuya / Revisora: Fati Campos / Assistentes Editoriais: Beatriz Moreira Berto e Gabriela Yuki Kato / Editor de Arte: Flavio F. Soarez / Arte: Altair Sampaio, Caio Lopes, Denise Araújo, Fernando Chakur, Germana C. Viana, Julio C. Nogueira, Marcos Valério da Silva, Rodolfo Muraguchi e Tomás Troppmair. / Coordenador de Produção: Ailton Alipio.

IMPRESSÃO Gráfica Cunha-Facchini Ltda.

DISTRIBUIDOR NACIONAL Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. R. Teodoro da Silva, 907 – Rio de Janeiro RJ / CEP 20563-900. Fone (21) 2195-3200.

PANINI BRASIL LTDA.
Administração Alameda Juari, 560 Centro Empresarial Tamboré CEP 06460-090 Barueri /SP/Brasil. Publicidade Hit Publish / Executiva de Contas: Vivian Lanna (comercial@hitpublish.com.br) Tel: 5507-5775
Redação e Correspondência para a Av. Diógenes Ribeiro de Lima, 753, São Paulo – SP – Brasil – CEP 05449-050
E-mail editorial: manga@panini.com.br

NÚMEROS ANTERIORES
atendimento.cliente@panini.com.br .

Lançamento JUNHO/2007

LODOSS WAR – Crônicas da Guerra de Lodóss: A Bruxa Cinzenta é uma minissérie em 3 edições mensais da Panini Brasil Ltda.

Bravo Leitor!

Esta aventura deve ser lida no sentido oriental. Comece pelo outro lado! Para ler as páginas, siga como indicado no exemplo.